SOMMARIO

Direttore Responsabile
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica ed impaginazione DTP
VINCENZO MARANGONI
ALESSANDRO PULPITO

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
EDOARDO LEGATI

Redazione ed amministrazione
L'AGORÀ SRL
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 - Fax. 02/78.04.72
Per telefonate tecniche: Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Fotocomposizione e fotolito
COMPOSTUDIO EST.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

Stampa
ARTI GRAFICHE GAJANI
Rozzano (Mi)

Distribuzione
SO.DI.P. ANGELO PATUZZI SPA
Via Bettola 18, Cinisello Balsamo (Mi)

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Paolo Bozzo, Marco Brovelli, Calimero, Guglielmo Cancelli, Antonio Castellani, Luca Danelon, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Enrico Girardi, Giovanni Mariani, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Domenico Pavone, Dario Pistella, Alessandro Pulpito, Tibor Pulpito, Alessandro Ramazzotti, Giuseppe Sacchi, Aurora Tragara, Battista Vailati, Vertigo.

AmigaByte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Direttore Responsabile: Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Per contattare la redazione tramite Internet mandate e-mail a: amigabyte@bbs2000.sublink.org "Don't worry! As long as you hit that wire with the connecting hook at precisely eighty-eight miles per hour the moment the lightning strikes the tower... everything will be fine!"

FINAL WRITER 3

L'ultima versione di uno dei più noti word processor per Amiga introduce poche ma apprezzabili novità e rilancia la sfida a "WordWorth 3.1"

di Luca Danelon

Come ogni personal computer che si rispetti, anche Amiga possiede i classici **word-processor**, programmi dedicati alla manipolazione di testi; anzi, alcuni di questi sono talmente evoluti da poter vantare funzioni tipiche del software per **DTP (DeskTop Publishing)**. Questi sono "**Final Writer**" della Softwood, della cui ultima versione ci occupiamo in questo articolo, e "**Wordworth**" della Digita, di cui è appena uscita una nuova versione proprio per contrastare l'ascesa del primo.

Prima di parlare del prodotto vero e proprio, è utile fornire qualche chiarimento sulla funzione dello stesso: "Final Writer" nasce come word-processor con funzioni integrate di impaginazione, quali la possibilità di importare e manipolare immagini ed utilizzare font diversi da quelli residenti nella stampante. Le sue capacità sono però principalmente dedicate alla manipolazione ed alla correzione del testo: per questo, se si necessita di un vero programma per DTP, è meglio rivolgersi ad altri pacchetti, quali ad esempio "Page Stream 3". Fatta questa doverosa precisazione, "mettiamo le mani" sul pacchetto...

LA CONFEZIONE

All'interno di un grande scatola di cartone troviamo una busta contenente sette dischetti, un poderoso manuale di oltre 250 pagine (lo stesso della prima versione), un *Addendum* di circa 20 pagine che documenta le migliorie apportate alla versione in esame, la cartolina di registrazione ed un poster che pubblicizza le raccolte di font della Softwood, disponibili agli utenti di "Final Writer 3" ad un prezzo ridotto. La scatola reca, in copertina, il logo di "Final Writer", senza però indicarne la nuova versione; anche le scritte laterali e la breve descrizione delle caratteristiche presente sul retro si riferiscono ancora alla prima versione del programma. C'è da dire inoltre che la scatola è ben più voluminosa del suo effettivo contenuto: probabilmente è stata progettata in questo modo per attrarre gli utenti, così come fanno ormai da tempo le software house dedicate alla produzione per PC.

Da queste prime osservazioni l'utente potrebbe ricavare un giudizio negativo sul prodotto, ma basta sfogliare il manuale o semplicemente caricare il programma per rendersi conto invece del notevole impegno posto dai programmatori della Softwood. Anzi, il programma è talmente completo che, per poter riuscire a padroneggiare tutti i gadget e le miriadi di funzioni nascoste nei menu, è necessario un periodo di esercizio e sperimentazione, come suggerisce anche il manuale stesso dedicando uno dei primi capitoli proprio all'immancabile tutorial.

Per la verità, quest'ultimo non si occupa di tutte le innumerevoli funzioni presenti (e addirittura non fa neppure riferimento ai bottoni), ma si limita a proporre un esempio di scrittura e modifica di un testo. A parte questo piccolo inconveniente, il manuale si dimostra all'altezza della complessità del programma, descrivendo in maniera chiara ogni

funzione e presentando un'immagine per ogni voce: i capitoli presenti vanno dal già citato tutorial all'impostazione della pagina, dalla modificazione del testo alla formattazione del documento, dall'utilizzazione delle funzioni grafiche alla stampa dell'elaborato, fino ad arrivare alle funzioni più complesse quali la gestione delle sezioni, la creazione di ***form letters*** (lettere in cui sono inseriti dei campi prelevabili da un file esterno, utili per inviare a più persone la stessa lettera) ed il supporto **ARexx**. Non mancano il capitolo *Reference*, che tratta tutti i parametri del programma in modo analitico, e le appendici, dedicate sia ai suggerimenti per un'utilizzazione migliore del software che ad un glossario e ad una lista completa di tutti i font e le clip-art forniti.

L'INSTALLAZIONE

Come fanno notare le scritte sulla confezione, il programma necessita di hard disk, proprio in virtù della sua dimensione non certo contenuta: anzi, lo spazio totale occupato da un'installazione completa (comprendente, oltre al programma principale, anche i font aggiuntivi e le clip-art) supera i **10 MB** di memoria, anche se è possibile ridurlo a **3,5 MB** non installando font e clip-art.

Il processo di copia avviene mediante il programma "Installer" della Commodore ed impiega quasi tre quarti d'ora di tempo per un'installazione completa (questo perché i file sono compressi con "LhA"). Il programma non richiede nessun assegnamento particolare, non modificando così i file di startup, né copia le proprie librerie nella directory logica LIBS:, evitando così di occupare prezioso spazio nella partizione di sistema.

IL PRIMO IMPATTO

Il programma, per essere lanciato, richiede almeno **2 MB** di memoria, anche se risulta chiaro che per lavorare con immagini grafiche e per operare su più pagine contemporaneamente la memoria necessaria è certamente maggiore: a titolo informativo, basti dire che solo il programma principale è lungo quasi 600 KB... senza contare poi le immancabili librerie (quasi 400 KB) ed i files di supporto (130 KB)!

"Final Writer 3", appena lanciato, apre sul Workbench un requester che richiede le caratteristiche dello schermo da aprire (risoluzione e colori): fatto ciò, apre lo "screen" definito, presentando una finestra (che occupa l'intero schermo) dotata di due file di "bottoni" e di due righelli (uno posto orizzontalmente, l'altro verticalmente) che delimitano l'area visibile della pagina; sono presenti poi due slider, utilizzabili per muoversi all'interno della pagina stessa.Come già detto, per poter imparare ad utilizzare al meglio le molte funzioni e, soprattutto, per poterle descrivere all'interno dell'articolo (anche se non in maniera esaustiva, visto che ciò richiederebbe almeno l'intera rivista), non c'è modo migliore che sperimentare: mettiamoci dunque all'opera scrivendo un testo e, sfruttando le funzioni grafiche incluse in "Final Writer 3", impaginandolo.

La finestra per la modificazione delle funzioni della toolbar.

AL LAVORO!

Prima di iniziare il vero e proprio lavoro di battitura del testo, può risultare utile impostare subito le caratteristiche della pagina sulla quale lavoreremo: è importante infatti scegliere la giusta misura di quest'ultima, onde evitare di generare un documento perfettamente impaginato che però non rispetta le caratteristiche fisiche del foglio sul quale verrà stampato.

Per questo, facciamo riferimento alla funzione **Page** del menu **Layout,** che ci permette di specificare proprio le dimensioni fisiche della pagina, scegliendo tra le dimensioni predefinite (A4, A3, ...) o inserendo dimensioni particolari; inoltre, è anche possibile delimitare la zona del foglio da stampare (anche in base alle caratteristiche della stampante stessa).

Fatto questo, iniziamo così a battere il testo, che viene riportato sulla pagina con il font di default e con la dimensione di 12 punti: questo font va più che bene per scrivere inizialmente in quanto conforme alla dimensione utilizzata il più delle volte nei documenti stampati, ma soprattutto perché non rallenta lo scroll della pagina.

La finestra per l'impostazione delle sezioni (non sono stati ancora modificati i parametri di default).

Naturalmente, dopo averne completato la stesura, è possibile impostare i font che più

si adattano al tipo di documento appena redatto: se infatti si tratta di un manifesto pubblicitario potremo usare i numerosi font decorativi forniti direttamente dalla Softwood con il pacchetto; se invece si tratta di un documento "serio", di una lettera, di un articolo o di una relazione, anche in questo caso la Softwood ci viene in aiuto, fornendo con "Final Writer 3" numerosi font adatti a tutte le occorrenze

Il requester "Easy Page Number" per l'impostazione della numerazione delle pagine: è possibile scegliere di porre la numerazione in alto o in basso, a destra, sinistra o al centro e in tutte le pagine o meno.

I FONT DEL PACCHETTO

Come pubblicizzato infatti dalla confezione, il programma include **120 font outline**, rappresentati anche in un'appendice del manuale (utile per una veloce consultazione, senza dover provare uno per uno tutti i font) e suddivisi in tre principali gruppi: oltre ai già citati font decorativi, sono presenti i font **serif** e **sans**, termini che identificano, rispettivamente, la presenza o meno di piccole sporgenze, dette "grazie", che abbeliscono il carattere. Il secondo tipo di font, sans, viene utilizzato soprattutto all'interno di intestazioni e titoli, mentre i font serif vengono utilizzati nel resto del testo.

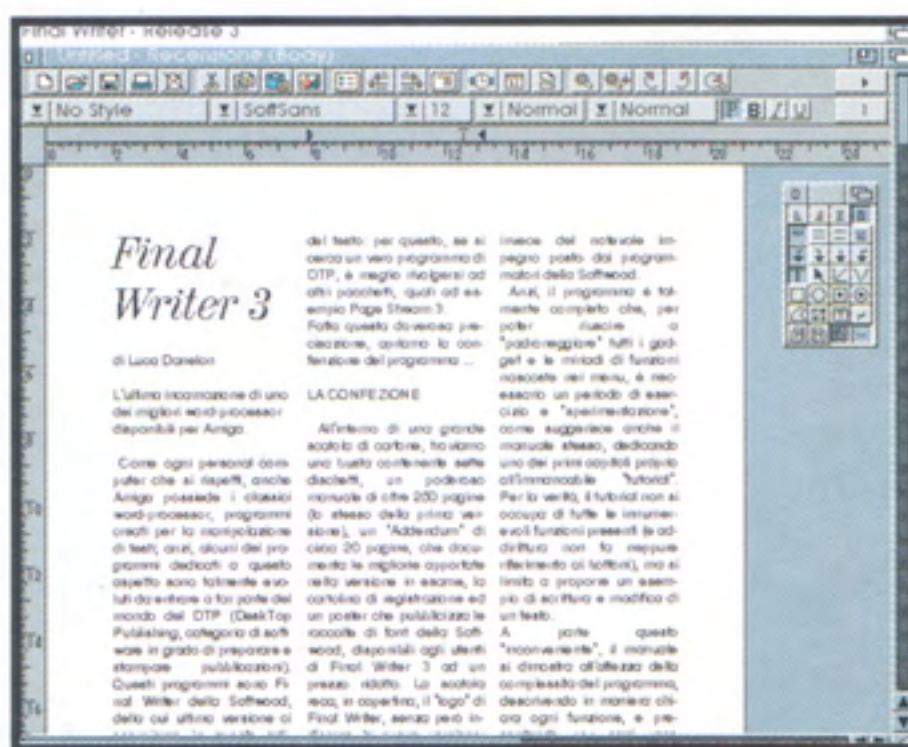
Il blocco di testo selezionato è stato formattato (si noti la scelta della formattazione attuata mediante i quattro bottoni della seconda riga).

CORREZIONE GRAMMATICALE

Dopo aver battuto il testo (ed averlo salvato, per sicurezza), è possibile compiere una verifica a livello grammaticale: "Final Writer 3", come ogni word-processor che si rispetti, include un dizionario, purtoppo solo in lingua inglese, di oltre 144000 parole. Nel manuale si cita la possibilità di avere, direttamente dalla Softwood, dizionari di altre lingue, tra cui non è incluso (ovviamente...) l'italiano. Se comunque ci si trova nella necessità di scrivere un testo in inglese, è sicuramente comodo avviare questa funzione, che individua in modo molto veloce le parole non presenti nel dizionario, permettendo di sostituirle con altre specificate dall'utente o anche di aggiungerle nel dizionario stesso (nel caso di nomi usati spesso) per evitare così errori futuri; inoltre, è presente anche una comoda funzione di "suggerimento" (**Suggest**) che trova tutte le parole che si avvicinano a quella individuata (utile nel caso di errori di battitura).

Superato così anche il controllo grammaticale, ci si trova di fronte al documento pronto per l'impaginazione (con questo termine si intende la disposizione del testo e delle immagini sulla pagina secondo un ordine più o meno logico). Come già chiarito in precedenza, anche l'impaginazione dipende soprattutto dal tipo di documento che stiamo elaborando: così, se stiamo preparando un articolo, risulterà utile generare alcune colonne di testo (che vengono chiaramente gestite automaticamente dal programma) ed un'intestazione che contenga il titolo dell'articolo stesso; se invece stiamo producendo un manifesto pubblicitario l'impaginazione potrà essere più libera, ovvero potremo non rispettare alcune regole, dando più sfogo alla creatività.

VERSO IL DTP

Per impaginare il testo dobbiamo innanzitutto far riferimento al menu **Section...** contenuto nel menu **Layout**: il requester richiamato da questa funzione ci permette di impostare i limiti del testo nel foglio, che il programma rispetterà ciecamente (è per questo importante non dare valori a caso, che porterebbero solo ad una inutile perdita di tempo, nel tentativo di trovare il valore

La seconda toolbar è stata trasformata in finestra, mentre al suo posto è presente la "Font/Style strip", creata per "monitorare" l'uso dei font. Si noti inoltre il documento incolonnato.

corretto: il sistema più semplice è quello di misurare il foglio di carta, magari tracciando una bozza dell'impaginazione che desideriamo ottenere); è inoltre possibile specificare anche il numero di colonne in cui suddividere il documento, nonché la spaziatura tra le colonne stesse. Le scelte che noi impostiamo in questo menu sono valide per la sezione denominata **Main** (principale), che il programma crea automaticamente con ogni documento: nulla però ci vieta di creare più sezioni, indipendenti l'una dall'altra, con caratteristiche di impaginazione proprie. Supponendo, ad esempio, di voler impaginare un libro, è possibile creare una sezione per la pagina del titolo (che potrà, ad esempio, consistere in una sola colonna, ma con numerazione diversa dal resto della pubblicazione), una sezione per un'introduzione (distribuita su due colonne) ed una per il testo vero e proprio (che potrà essere diviso in tre colonne).

Lo Speller in azione sul testo inserito: si noti, nel requester, l'elevato numero di funzioni disponibili.

LA GESTIONE DELLE SEZIONI

Non a caso si è fatto riferimento a queste tre parti (titolo, introduzione e parte principale): infatti il programma permette, tramite menu, proprio di gestire queste tre sezioni (che sono poi basilari in una pubblicazione di un certo volume).

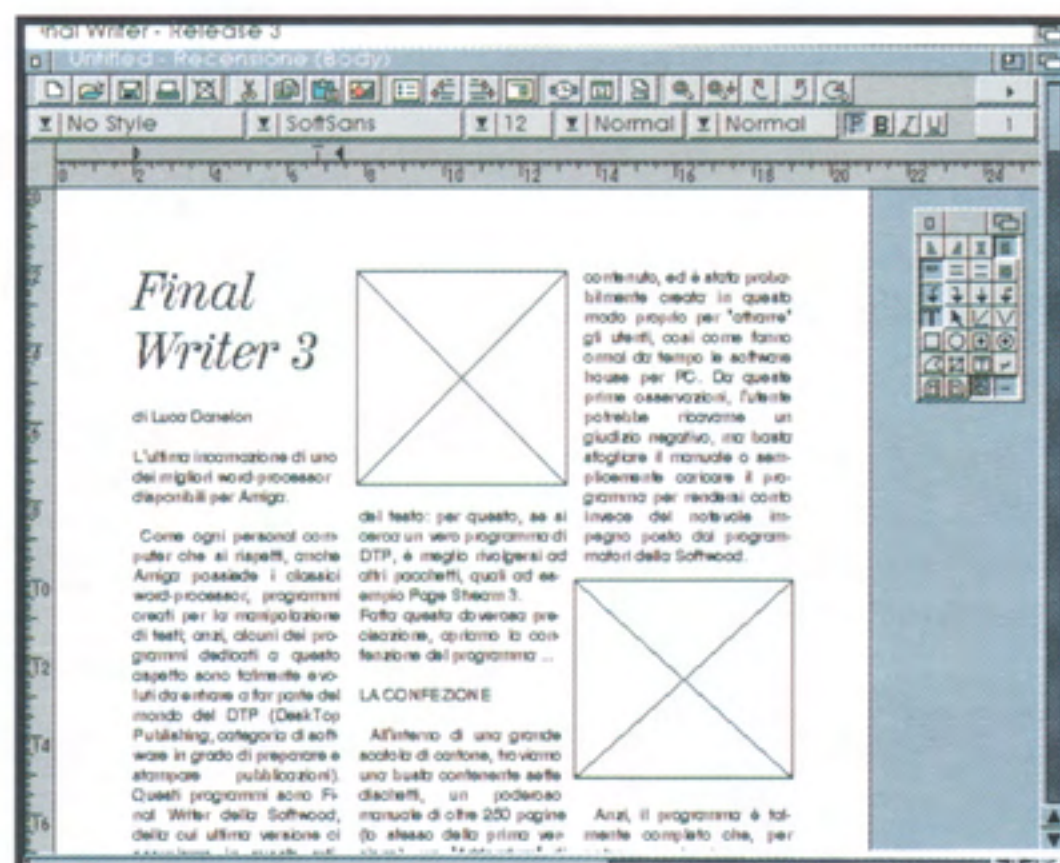
Naturalmente è poi possibile variare le caratteristiche di ogni singola sezione, così come aggiungerne di nuove (ad esempio un'indice o una pagina di illustrazioni). Il fatto da tener però presente è che ogni sezione è indipendente dalle altre e dunque aggiungere del testo ad una sezione già piena non porta ad altro che alla creazione di una nuova pagina con le stesse caratteristiche della sezione precedente, non allo spostamento del testo nella sezione successiva. Un'ultima nota sulle sezioni riguarda la possibilità di avere più sezioni di tipo Main), ad esempio per creare dei capitoli di un libro; inoltre, il programma dispone intelligentemente le sezioni cosicché, lavorando ad esempio alla sezione main e creando una sezione **title page** (titolo), questa verrà automaticamente posta dal programma prima della sezione main.

LA FORMATTAZIONE DEL TESTO

Dopo aver organizzato le sezioni è possibile formattare il testo presente in esse. Con la formattazione si ordina al programma di distribuire il testo seguendo un certo criterio: impaginando ad esempio un articolo, si può formattare il testo distribuendolo in modo tale che si creino dei veri e propri blocchi di testo uniformi (così come si può vedere in questo stesso testo). Tutto ciò può essere realizzato sia evidenziando il testo da formattare e poi agendo sui primi quattro gadget nella seconda riga, che ponendo il cursore all'interno di un paragrafo (per paragrafo si intende un blocco di testo delimitato da un punto a capo) e scegliendo l'omonima funzione da menu (**Paragraph**): in questo modo però la formattazione avrà effetto solo nel paragrafo in cui è presente il cursore.

E' poi possibile inserire nel margine superiore, inferiore o in entrambi un'intestazione tramite la funzione **Easy Header/Footer**, che permette di specificare una riga di testo, la disposizione del numero di pagina o il nome della sezione stampata. Se invece si vuole modificare solo la disposizione del numero di pagina, si può agire sulla funzione **Easy Page Number**, che permette di specificare la posizione del numero così come le pagine da numerare.

Volendo infine rendere esteticamente più gradevole il nostro elaborato, si possono utilizzare alcune delle centinaia di clip-art fornite con il programma: scegliendo infatti la funzione **Import** dal menu **Graphics** è possibile importare file grafici in formato **IFF** o **EPS** (**Encapsulated PostScript**, il formato delle clip-art fornite con il pacchetto). Entrambi i formati hanno i loro vantaggi e svantaggi: il formato IFF è sicuramente il più diffuso (ed il più facile da manipolare) in campo Amiga, mentre l'EPS, al contrario, ha avuto

E' possibile visualizzare la posizione occupata dalle clip-art tramite questi comodi rettangoli, che portano ad un risparmio di memoria e ad uno scroll più veloce.

scarsa diffusione sulla nostra macchina, anche se rende possibile utilizzare file provenienti da altri sistemi (l'EPS è infatti uno standard universale a dispetto dell'IFF, confinato quasi esclusivamente in ambito Amiga). L'EPS è però da preferirsi in quanto ha il vantaggio, unico, di mantenere la qualità delle immagini anche quando queste vengono ridimensionate (quanto invece non avviene con lo standard IFF).

INSERIAMO LE CLIP-ART

Scelta la (o le) clip-art da inserire nel documento, non resta che posizionarle: il programma si occuperà di muovere il testo coperto dall'immagine, formattandolo ed incolonnandolo automaticamente. E' inoltre possibile scegliere il formato di visualizzazione della clip-art: se infatti si possiede una macchina abbastanza veloce è possibile lasciare la clip-art nel formato originale, a colori, mentre se l'Amiga posseduto è lento, o se ci si ritrova in mancanza di memoria, è possibile sostituire, al posto della clip-art, il tipico rettangolo barrato dei programmi di impaginazione. Il vantaggio di quest'ultima possibilità è un'indubbia velocità nello scorrimento delle pagine e del testo. Se la nostra pubblicazione è abbastanza complessa è possibile creare anche un indice del testo che includa titoli e sottotitoli accompagnati dai relativi numeri di pagina, così come un indice delle illustrazioni che faccia riferimento a quelle presenti nel documento; se poi vogliamo veramente rendere completa la nostra pubblicazione possiamo anche includere le *end notes*, cioè le note bibliografiche legate a particolari parti del nostro elaborato.

"FINAL WRITER" O "WORDWORTH"?

Come già specificato nell'articolo, il diretto avversario di "Final Writer 3" è sicuramente "WordWorth", il word-processor della Digita giunto da poco alla versione 3.1. Innanzitutto va ricordato che la versione 3.0 di "Wordworth", messa in commercio poco dopo l'uscita di "Final Writer 3", era piena di bug che la rendevano inutilizzabile: questo perché la Digita, per contrastare l'ascesa del programma della Softwood, fu costretta a mettere in commercio un programma solo parzialmente finito. Con la versione 3.1, però, la Digita ha pubblicato quello che secondo la software house stessa "doveva essere Wordworth 3.0".

In breve, molte delle caratteristiche presenti in "Final Writer 3" lo sono anche in "Wordworth"; dove però il programma della Digita eccelle è nell'importazione di file grafici e testuali (al contrario di "Final Writer 3", limitato a file IFF ed EPS per la grafica ed ASCII per il testo) e nella manipolazione grafica del testo (cioè nella possibilità di ruotare, avvolgere, etc., il testo). Naturalmente tutti questi vantaggi hanno un costo: il prezzo di vendita di "Wordworth", infatti, è circa il doppio di quello di "Final Writer 3"! A questo punto, valutando proprio il rapporto prezzo/prestazioni, si giunge certamente ad acclamare vincitore "Final Writer 3".

FINALMENTE LA STAMPA

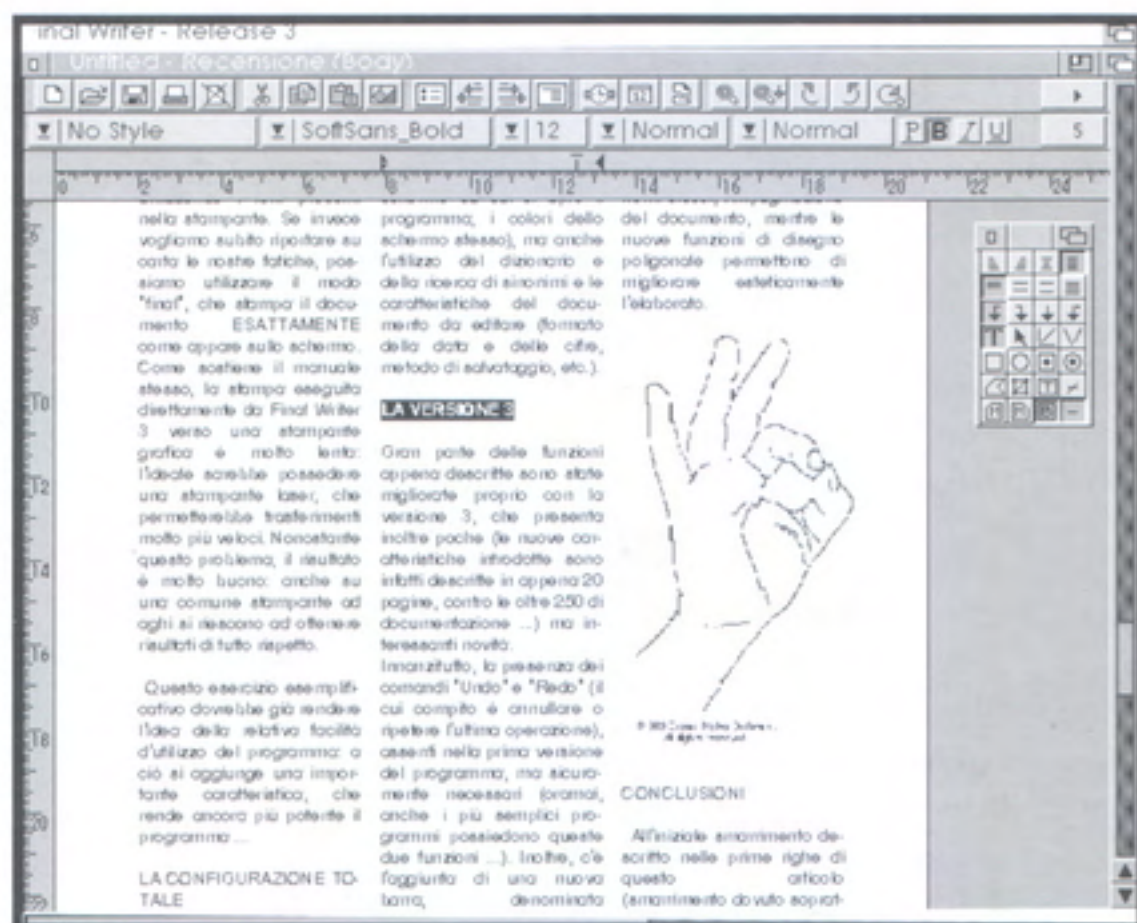
Dopo aver completato definitivamente il documento (ed averlo salvato nuovamente), diamo inizio alla stampa. Se non siamo sicuri del lavoro prodotto è consigliabile eseguire una stampa in modo **Draft**, che riproduce solo il testo tralasciando grafica, formattazione ed interstazioni, utilizzando i font presenti nella stampante. Se invece vogliamo subito riportare su carta le nostre fatiche, possiamo utilizzare il modo **Final**, che stampa il documento esattamente come appare sullo schermo.

Come sostiene il manuale stesso, la stampa eseguita direttamente da "Final Writer 3" verso una stampante grafica è molto lenta: l'ideale sarebbe possedere una stampante laser, la quale permetterebbe trasferimenti molto più veloci. A parte la lentezza di stampa, comunque, il risultato è molto buono: anche su una comune stampante ad aghi si riescono ad ottenere risultati di tutto rispetto.

Siamo così giunti al termine del nostro esercizio esemplificativo, che dovrebbe già rendere l'idea della relativa facilità di utilizzazione del programma: a ciò si aggiunge un'importante caratteristica, che rende ancora più potente il pacchetto...

CONFIGURAZIONE TOTALE

Come dicevamo, un altro punto di forza di "Final Writer 3" è la configurabilità, che si traduce nella possibilità di personalizzare molti aspetti del programma: nella relativa voce del menu, infatti, sono presenti dieci voci corrispondenti ad altrettante finestre piene di gadget

I quattro bottoni P, B, I ed U servono, rispettivamente, a modificare lo stile del testo in Plain (piano), Bold (grassetto), Italic (italico) e Underlined (sottolineato). Il testo evidenziato è stato reso grassetto.

modificabili. La configurazione non riguarda soltanto l'interfaccia utente (con possibilità di modificare i bottoni e la loro funzione, lo schermo ed i colori su cui si apre il programma), ma anche l'utilizzazione del dizionario e della ricerca di sinonimi, nonché le caratteristiche del documento da modificare (formato della data e delle cifre, metodo di salvataggio, ecc.).

Nello schema a destra sono indicate le funzioni abbinate ad alcuni gadget della palette aperta.

LA VERSIONE 3

Gran parte delle funzioni appena descritte sono state migliorate proprio con la versione 3, che presenta inoltre poche ma interessanti novità (le nuove caratteristiche introdotte sono infatti descritte in appena 20 pagine, contro le oltre 250 di documentazione ...).

Innanzitutto, la presenza dei comandi **Undo** e **Redo** (il cui compito è annullare o ripetere l'ultima operazione), assenti nella prima versione del programma ma sicuramente necessari.

Inoltre, vi è l'aggiunta di una nuova barra, denominata **Font/Style strip**, che permette di avere sempre in vista le caratteristiche del font correntemente usato.

La possibilità di trasformare le barre dei comandi in *Floating palettes*, cioè finestre liberamente ridimensionabili e spostabili, è invece utile nel caso si voglia avere più gadget di quelli visualizzabili nelle due barre superiori.

Le già citate funzioni **Easy page number** ed **Easy Header/Footer** facilitano, come dicono i nomi stessi, l'impaginazione del documento, mentre le nuove funzioni di disegno poligonale permettono all'utente di migliorare esteticamente l'elaborato.

Le impostazioni possibili per i rettangoli creati con il relativo bottone: è possibile scegliere, tra le altre cose, il contorno (dimensione e colore), il colore dell'interno e le esatte coordinate.

CONCLUSIONI

All'iniziale smarrimento descritto nelle prime righe di questo articolo (dovuto soprattutto all'imponente numero di opzioni e gadget) viene ben presto a sostituirsi un buon "feeling" con il programma, dovuto ad una progettazione perfetta dello stesso: dopo aver utilizzato "Final Writer 3" per qualche ora, ogni scelta dei programmatori sembra la più ovvia e si memorizzano subito i passaggi necessari per la creazione e la modificazione di un documento (cosa che non sempre avviene con altri programmi). Ogni iniziale difficoltà viene senza indugio risolta dall'ottimo manuale che chiarisce ogni dubbio all'utente. Inoltre la grande configurabilità ed il supporto ARexx lo rendono un programma adatto a tutte le esigenze.

Certamente, come ogni opera umana, anche "Final Writer 3" ha le sue piccole imperfezioni, già sottolineate durante la prova; nonostante ciò, il programma raggiunge un livello qualitativo molto alto.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Final Writer 3

PRODUTTORE:
Softwood Inc, P.O. Box 50178, Phoenix, Arizona 85076.

DISTRIBUTORE:
Axxel Distribution, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza, Tel. 0444/325592, Fax 0444/321145.

PREZZO:
Lire 299.000

DOTAZIONE/MANUALI	**92%**
PRESTAZIONI	**88%**
AFFIDABILITA'	**89%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**84%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**92%**

REQUISITI H/S:
Amiga con 2 MB di RAM e hard disk con 3.5 MB liberi.

PREGI:
L'ambiente di lavoro totalmente personalizzabile. La discreta velocità e le numerose funzioni grafiche presenti, proprie dei programmi di DTP. L'ottimo manuale. Il prezzo contenuto.

DIFETTI:
Il mancato supporto di molti formati di testo e di grafica. La stampa molto lenta. La mancanza di un dizionario in italiano.

GLOBALE 90%

HiSoft BASIC 2

Il noto ed apprezzato pacchetto BASIC torna in versione aggiornata per mantenersi al passo con l'evoluzione hardware e software di Amiga.

di Dario Pistella

Diversi di voi avranno avuto occasione di provare il famoso package di programmazione "**Hisoft Basic**", le cui prime versioni costituivano già un discreto strumento per chiunque volesse accostarsi alla programmazione su Amiga o passare dal semplice e poco potente BASIC ad un linguaggio in grado di fungere da tramite tra il BASIC stesso e linguaggi di programmazione più evoluti e sofisticati, i cosiddetti "linguaggi ad alto livello". Come per qualunque package che si rispetti, era necessario aggiornare "Hisoft Basic" in modo che potesse sfruttare al meglio le potenzialità offerte dai nuovi sistemi operativi e dai più recenti modelli di Amiga.

ARRIVA LA VERSIONE "2"

Il risultato di questo miglioramento è notevole, e la nuova versione di "Hisoft Basic" è uno strumento molto utile e pratico da utilizzare, tanto per i programmatori meno esperti che per coloro che hanno già confidenza con linguaggi più evoluti quali il **C** od il **PASCAL**. Le novità introdotte sono molte, volte in particolar modo all'ottimizzazione delle funzioni implementate e del codice prodotto, ma con una grande attenzione anche al miglioramento dell'interfaccia utente.

La compatibilità del nuovo pacchetto è totale con qualunque tipo di Amiga utilizzato e di processore montato. "Hisoft Basic 2" gira quindi su tutti i processori, dal **68000** al **68040**, e lo stesso dicasi per tutti i programmi compilati che vengono prodotti. Ovviamente il pacchetto è compatibile anche con tutte le versioni del SO di Amiga, dall'obsoleto **1.3** al **3.1** (anche se, come ovvio, alcune funzioni sono inibite sotto 1.3). Nè poteva venir trascurata la parte grafica, ed infatti "Hisoft Basic 2" consente anche di utilizzare al meglio ed in maniera molto comoda i nuovi chip **AGA** e le loro potenzialità. I risultati ottenuti con piccoli e semplici programmi sono veramente sorprendenti!

OLTRE IL BASIC

Come affermato nell'introduzione, il pacchetto si propone indubbiamente quale validissima via di mezzo tra linguaggi di programmazione elementari e poco potenti come il BASIC, e linguaggi ad alto livello più complessi e strutturati in maniera diversa.

Non lasciatevi quindi trarre in inganno dal nome, perchè "Hisoft Basic 2" è molto più che un semplice BASIC. Per chi ad esempio ha già una buona conoscenza del C, si può dire che parecchie delle *keyword* di "Hisoft Basic 2" ricordano molto quelle del più conosciuto linguaggio ad alto livello. **STATIC**, **LOCAL**, **GLOBAL**, **DO...WHILE**, **LOOP**, **CHDIR**, sono solo alcuni degli innumerevoli esempi di somiglianza tra i due linguaggi.

Naturalmente tutte le parole chiave principali dei più comuni BASIC compreso l'"AmigaBasic" sono state mantenute, consentendo in questo modo una quasi perfetta compatibilità con molti altri tipi di BASIC, anche sofisticati o addirittura provenienti da macchine con differenti sistemi operativi.

I comandi disponibili su "Hisoft Basic" sono moltissimi e permettono una vasta gamma di operazioni effettuabili in ogni ambito: da un' ottima gestione della grafica ad una altrettanto valida gestione del suono, per non parlare delle innumerevoli strutture di programmazione offerte, che spesso consentono al programmatore semplificazioni impensabili con altri linguaggi più complessi.

In definitiva si può tranquillamente affermare che "HiSoft Basic 2" presenta peculiarità davvero eccezionali e tipiche di linguaggi complessi, porte però all'utente in maniera semplice ed intuitiva, così come è tipico di linguaggi quali il BASIC.

Le potenzialità di questo package non sono però certo rappresentate esclusivamente dalla enorme quantità di comandi a disposizione dell'utente: come si è già detto all'inizio, "Hisoft Basic 2" è stato infatti studiato per poter sfruttare completamente le potenzialità offerte dai nuovi Amiga e dai nuovi sistemi operativi.

LA GESTIONE DELLE LIBRERIE

Come tutti sappiamo, la parte fondamentale di un sistema operativo è rappresentata dalle librerie di sistema, le quali non sono altro che raggruppamenti di funzioni preprogrammate in grado di eseguire operazioni ben precise, risparmiando lavoro e fatica ai programmatori.

Si passa così da librerie che si oc-

HiSoft BASIC 2 shows off its AGA support

cupano della gestione delle periferiche Amiga a librerie che permettono di mostrare i file presenti su di un device, consentendo all'utente di sceglierne uno che verrà poi utilizzato per le più disparate applicazioni. La capacità di un linguaggio di programmazione di gestire queste librerie costituisce un grosso punto di merito a suo favore, nonchè un enorme aumento della potenzialità del linguaggio stesso. Altri linguaggi C e PASCAL per esempio, sono in grado di effettuare operazioni del genere, permettendo al programmatore di accedere alle librerie di sistema in maniera completa. Come si è detto in precedenza, essendo "IHisoft Basic 2" molto più che un semplice BASIC non poteva certo mancargli anche questa capacità. Nel package infatti vengono fornite tutte le istruzioni necessarie per l'uso delle più note librerie di sistema, e per ciascuna di esse esistono indicazioni importanti a beneficio dei programmatori che volessero sfruttarle.

COME USARE LE LIBRERIE

Nel pacchetto sono presenti diversi file contrassegnati dai suffissi .bmap, .bh, .bc, che danno accesso non solo alle librerie ma anche al sistema operativo stesso, ovvero ai diversi RESOURCES, DATATYPES e DEVICES. Per poter utilizzare le potenzialità offerte da una libreria piuttosto che da un datatype o da un device, è necessario informare il compilatore delle funzioni disponibili in ogni libreria, e questo viene fatto automaticamente dai file .bmap (BitMAP). Con pochi comandi il compilatore sarà in grado di scegliere i bmap da leggere e di sfruttare correttamente le funzioni di libreria. Con un comando del tipo

LIBRARY OPEN "graphics.library",39

il compilatore metterà a disposizione tutte le funzioni disponibili nella libreria graphics.library versione 39 (ripetiamo: tutti i sistemi operativi sono perfettamente gestibili). Dopo poche semplici definizioni iniziali ci si potrà riferire alle funzioni di libreria come fossero subprogrammi del programma stesso.

Le librerie gestite sono moltissime; qualche nome tanto per dare un'idea: AMIGAGUIDE, ASL, EXEC, GRAPHICS, ICON, IFFPARSE, INTUITION... Lo stesso dicasi per i device gestibili, che vanno dallo SCSI al SERIAL, dal RAMDRIVE al TIMER

Sono gestibili anche le resource di sistema come la CIA, il FileSystem, i Gadget, i Datatype... la lista potrebbe continuare ancora molto a lungo.

E' chiaro che tutto questo richiede cinunque almeno un minimo di sperienza e di conoscenza del funzionamento di una libreria o di una resource, ma è comunque semplice capire il modo migliore per potervi accedere tramite "Hisoft Basic 2".

Even Animation Datatypes are easy!

INTERFACCIA UTENTE

L'interfaccia utente, notevolmente migliorata rispetto alla versione precedente, e uno dei miglioramenti di rilievo presenti in questa release.

Tutte le potenzialità offerte dalla

nuova versione di sistema operativo sono disponibili; viene utilizzato un sistema a finestre con tutte le peculiarità degli editor più potenti quali la selezione di blocchi di programma, il loro spostamento, la cancellazione e la modificazione.

E' ovviamente possibile usare il proprio editor preferito per scrivere i programmi, ma a costo di perdere quelle caratteristiche di comodità peculiari dell'editor di "Hisoft Basic 2" , il quale è molto veloce anche grazie al fatto che il testo viene tenuto in RAM consentendo così di risparmiare tempo durante le ricerche di parole, o in occasione degli spostamenti da una parte all'altra del sorgente.

Per semplificare le cose anche agli utenti meno esperti, viene fatto un uso massiccio di requester e di gadget per le varie operazioni disponibili. Dalle nostre prove è risultato molto intelligente il fatto che i requester di "Hisoft Basic 2" non bloccano, come in genere succede, le altre operazioni, consentendo di continuare ad editare il proprio programma anche in presenza di un requester sullo schermo.

A sinistra il compilatore è in azione e sotto è visibile la voce di menu che lo invoca.

SCRIVERE COMODAMENTE

Le operazioni sono in gran parte semplicemente richiamabili selezionando gli appositi gadget, che permettono in modo molto facile ed intuitivo scelte tra diverse opzioni e scelte multiple, il tutto ottenibile tramite pochi click del mouse.

Come in ogni editor che si rispetti, si ha poi a disposizione un numero davvero notevole dei cosiddetti *short-cuts,* ovvero quei comandi richiamabili anche tramite la semplice pressione di una combinazione di tasti, per un utilizzo molto più rapido dell'editor e delle sue funzioni principali. Un ulteriore potente strumento a disposizione è quello costituito dalla possibilità di definire delle **MACRO** poi richiamabili.

Per concludere il discorso relativo all'editor, segnaliamo l'opportunità di scegliere il tipo di font preferito, nonchè la modalità e la grandezza di schermo desiderata, in modo da potersi adattare al meglio al monitor di cui si dispone.

A CACCIA DEGLI ERRORI

Uno strumento interessante del pacchetto è rappresentato dal debugger, ovvero da quel programma che vi permetterà di scoprire se e dove sono presenti errori all'interno del vostro programma.

Quello incluso nel pacchetto è il "**MonAm**", debugger che alcuni di voi già conosceranno in quanto utilizzato anche da "DevPac". Forse in questo caso si sarebbe potuto fornire un programma più specificamente adatto ad "Hisoft Basic", ma "MonAm" è comunque un discreto debugger per chi non ha esigenza di prestazioni eccezionali. Con "MonAm" potrete controllare il vostro programma fin nel minimo dettaglio e vederne il disassemblato, ovvero la sequenza delle istruzioni assembly che traducono le più semplici istruzioni BASIC standard del sorgente.

Potrete così controllare dove saranno allocate le vostre variabili, quanto spazio viene ad esse riservato, l'indirizzo di memoria di ciascuna linea del vostro programma, e così via. "MonAm" può visualizzare quattro tipi di finestre sullo schermo: descriviamole.

La prima è la cosiddetta **Register window**, in cui verranno visualizzati in esadecimale ed in ASCII i registri relativi al processore, come il **PC** (**Program Counter**) o lo **SR** (**Status Register**), insieme ad altre informazioni relative alle locazioni di memoria cui questi registri puntano.

La seconda finestra conterrà il disassemblato della memoria, mentre la terza mostrerà in esadecimale ed in caratteri ASCII il contenuto delle locazioni di memoria. Nella quarta ed ultima finestra, infine, sarà visualizzato il programma sorgente, ovvero l'originale programma in BASIC.

Essendo le funzioni del debugger abbastanza semplici da utilizzare, descriviamo qui di seguito soltanto le più significative. Una delle principali è quella che consente di inserire nel vostro programma originale i cosiddetti **BREAKPOINT**, ovvero dei punti in cui l'esecuzione del programma stesso sarà bloccata ed il controllo tornerà a "MonAm".

Ci sono diversi tipi di BreakPoint, che vi permetteranno di interrompere il programma appena raggiunto il breakpoint stesso, o di eseguire un certo numero di istruzioni per poi bloccarsi, oppure ancora di limitarsi ad incrementare una variabile tutte le volte che si raggiunge un breakpoint senza bloccare l'esecuzione del programma stesso.

UN PASSO PER VOLTA

"MonAm", oltre che eseguire il programma a velocità normale e bloccarsi se trova dei breakpoint, può però anche eseguire il codice prodotto linea per linea, permettendovi così di seguire in tempo reale le

variazioni del contenuto della memoria e dei registri della CPU.

Ma una delle peculiarità che rende "MonAm" veramente molto potente è rappresentata dalla possibilità di intercettare e di bloccare addirittura eventuali messaggi di **Guru**. Quante volte capita, dopo aver compilato un programma anche scritto con linguaggi ad alto livello, di avere l'amara sorpresa di una *Guru Meditation* dovuta ad un errore inaspettato? Ebbene, facendo girare il programma sotto la supervisione di "MonAm" eviterete questo inconveniente non indifferente, a meno che non si tratti di Guru particolarmente gravi, non interecettabili via software. Vi pare poco?

La finestra delle opzioni del compilatore.

IL COMPILATORE

Affrontiamo per ultimo il compilatore, ovvero "l'anima" di "Hisoft Basic 2", quello strumento cioè che consente di trasformare il vostro codice sorgente in un programma eseguibile e funzionante sul vostro Amiga.

Il compilatore può essere anche comodamente richiamato dall'editor, senza bisogno di uscire e di caricarlo a parte. Sarà infatti sufficiente selezionare l'opzione **Compile** dal menu **Program** dell'editor per ottenere il risultato desiderato. Ma prima di tutto è necessario scegliere la configurazione desiderata per il compilatore e salvarla. In questo modo tutte le volte che userete "Hisoft Basic 2" la configurazione sarà automaticamente caricata senza più bisogno di modificarla.

Come già specificato, è tramite il menu **Program** dell'editor che avrete accesso al compilatore ed alle sue funzioni. Andiamo allora ad analizzare nel dettaglio le funzioni disponibili nel menu.

IL MENU "PROGRAM"

La prima opzione è **Run**, che ricompila il programma e lo mette immediatamente in esecuzione.

Run è un'opzione "intelligente", ragion per cui se si "accorge" che il programma è già stato compilato e non sono state apportate modifiche dall'ultima compilazione, lo mette immediatamente in esecuzione senza tempi di attesa per la compilazione.

Tramite l'opzione **Arguments** avrete invece la possibilità di stabilire una linea di comandi da passare al programma nel momento in cui questo entra in esecuzione. I comandi saranno automaticamente passati dopo aver selezionato **Run**.

L'opzione **Debug**, come facilmente immaginabile, non fa altro che chiamare "MonAm", già descritto nel paragrafo precedente.

Scegliendo invece **Compile** avrete, come dicevamo all'inizio, la possibilità di compilare il vostro programma ma, a differenza di **Run**, l'opzione **Compile** non manderà il programma in esecuzione.

Per sveltire le operazioni è anche possibile scegliere la compilazione in RAM, ma questo purtroppo richiede una quantità di memoria abbastanza vasta, rapportata anche alla lunghezza del sorgente.

Una volta selezionata la funzione **Compile** apparirà sullo schermo un requester che vi informerà dello status della compilazione, della linea di programma attualmente in compilazione e del numero totale di errori incontrati, errori che verranno segnalati da appositi requester nei quali comparirà anche la linea in cui si sono verificati, oltre che il messaggio vero e proprio.

Le altre due funzioni del menu **Program** che meritano di essere menzionate sono **Check** (che compila il programma senza però generare l'eseguibile, risultando in tal modo un veloce modo per verificare se all'interno del sorgente sono presenti errori) e la funzione **Tokenise,** che ora illustreremo.

DEDICATO A CHI HA FRETTA

Il grosso lavoro svolto dal compilatore è infatti il cosiddetto *Tokenising,* quel processo cioè tramite il quale ogni istruzione che compone il programma sorgente viene trasformata in un *Token*, ovvero una versione abbreviata del comando stesso, un codice.

Con **Tokenise** verrà creato un file riferito al sorgente che state editando contenente tutti i dati relativi a questa funzione, che verrano utilizzati poi dal compilatore così come sono, permettendo un risparmio di tempo davvero notevole.

Come si diceva, la prima volta che si utilizza "Hisoft Basic 2" occorre settare i parametri che più vi interessano necessari al funzionamen-

MonAm, il debugger fornito nel pacchetto, non è particolarmente adatto all'esame di sorgenti BASIC, essendo stato originariamente concepito per l'Assembly.

to del compilatore. Lo si può fare in maniera molto semplice e permanente selezionando la funzione **Options** della voce **Compiler** nel menu **Settings**.

IMPOSTARE LE PREFERENZE

Essendo le funzioni abbastanza intuitive, segnaliamo le principali.

Una delle più importanti è quella che vi dà la possibilità di scegliere se il file eseguibile prodotto dovrà essere completo ed autosufficiente, o se dovrà invece richiedere necessariamente la presenza della **HBasic2.library** tra le vostre librerie.

Come avrete già intuito, nel secondo caso il codice prodotto sarà più corto che nel primo, ma non sarà utilizzabile su di un Amiga che non abbia la succitata libreria. A voi la scelta...

Tra le altre opzioni va segnalata la possibilità di controllare se ci sono variabili dichiarate in maniera non corretta, se gli array hanno nel corso di tutto il programma le giuste dimensioni ed il giusto numero di argomenti; si può settare la massima dimensione dello **stack temporaneo** utilizzato per le operazioni numeriche, si può fare in modo che gli array non dimensionati siano automaticamente dimensionati a 10, e così via.

Una nota è d'obbligo anche sul manuale. Scritto in inglese e composto da **626** pagine, rappresenta un validissimo strumento per valutare e per comprendere al meglio le potenzialità di "Hisoft Basic 2".

Ogni parte del pacchetto è ampiamente descritta e corredata da esempi, da immagini e da delucidazioni su tutte le opzioni e le funzioni disponibili.

Nella parte centrale, una sorta di manuale-sommario contiene l'elenco completo dei comandi disponibili, la loro descrizione e la sintassi (un pò come nel vecchio manuale dell'AmigaBasic per chi lo ricorda, ma molto più particolareggiato).

Nelle appendici finali compaiono anche utili consigli per effettuare "adattamenti" di sorgenti scritti con altri linguaggi, dall'AmigaBasic al C, e le principali "traduzioni" da effettuare per trasformare tali sorgenti nell'idioma compreso dal compilatore del prodotto in esame.

E PER FINIRE...

Come era logico aspettarsi, il giudizio finale sul pacchetto è positivo. L'enorme quantità di comandi disponibili, la semplicità di "editazione", di debugging e di compilazione lo rendono uno strumento davvero ottimo ed efficiente nelle mani di chiunque desideri programmare in modo serio su Amiga, dall'utente alle prime armi al programmatore esperto.

Bisogna certo tenere sempre presente che si tratta, come dice il nome stesso, di un BASIC; anche se, come già abbiamo tenuto a sottolineare, in realtà "Hisoft Basic 2" è ben al di sopra di quel linguaggio, per cui le possibilità che fornisce sono indubbiamente buone e potenti.

L'unico suo neo è di non aver sviluppato comandi specifici per Amiga, pur sfruttando le risorse di tutti i modelli. Viste poi le indiscusse potenzialità del nostro computer, qualcosa di meglio poteva certamente essere scritta: speriamo che questo aspetto venga migliorato nella prossima versione. Nel frattempo, "Hisoft Basic 2" si qualifica indiscutibilmente quale ottimo strumento molto semplice per chi vuole accostarsi alla programmazione, anche più complessa e strutturata, del nostro beneamato Amiga.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
HiSoft BASIC 2

PRODUTTORE:
HiSoft Software

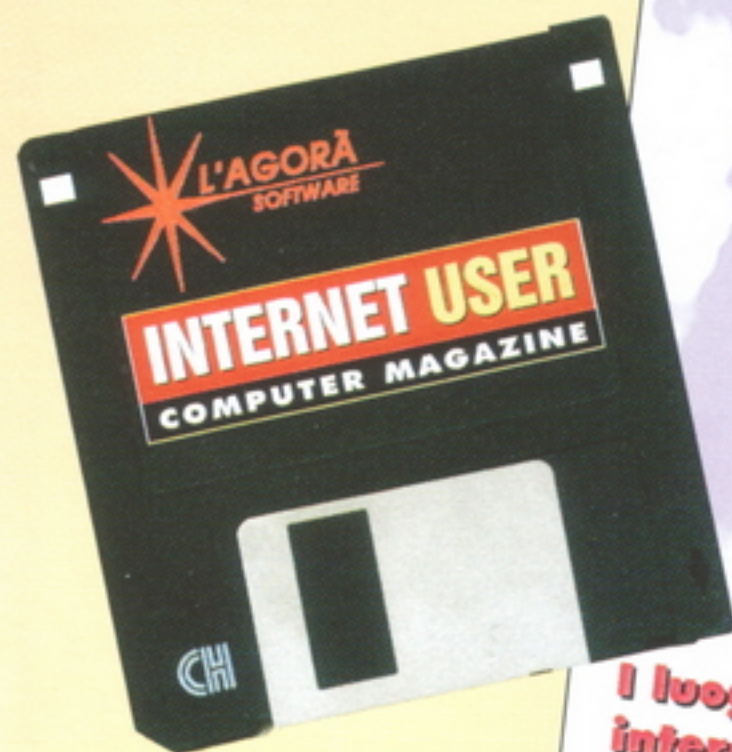
DISTRIBUTORE:
Computerland Srl, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano
Tel. 02-76001713

PREZZO:
Lire 199.000

DOTAZIONE/MANUALI	96%
PRESTAZIONI	83%
AFFIDABILITA'	94%
FACILITA' D'IMPIEGO	80%
PRESTAZIONI/PREZZO	85%

REQUISITI H/S:
Nessuno in particolare.

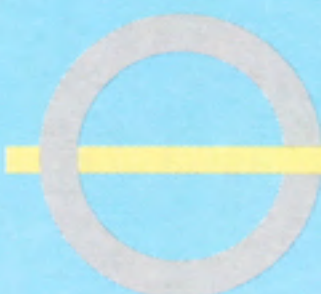
PREGI:
La potenza e la versatilità delle opzioni. La semplicità di utilizzazione. L'ambiente di lavoro integrato.

DIFETTI:
Il debugger orientato più alla programmazione in Assembly che in BASIC, e comunque di vecchia concezione. La mancanza di comandi pensati appositamente per lo sfruttamento delle risorse di Amiga.

LA PIU' BELLA E COMPLETA RIVISTA SU INTERNET (nel disco allegato programmi per Windows)

Puoi richiedere la tua copia direttamente in redazione con un vaglia postale ordinario di Lire 14.000 indirizzato a L'Agorà srl, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

Abbiamo visto di cosa è capace nella nota serie tv "Robocop" ed attendiamo che si ripeta nelle nuove produzioni americane "Seaquest" e "Babylon 5": è "Lightwave 3D", uno dei più avanzati, versatili e costosi modellatori-animatori tridimensionali oggi presenti sul mercato Amiga.

LIGHTWAVE 3D

di Tibor Pulpito

La tecnologia Amiga è ormai giunta a tal punto di maturazione da riuscire seriamente ad insidiare il dominio che le osannate workstation grafiche **Silicon Graphics** & C hanno ostentato in questi primi anni di connubio tra immagine analogica, proveniente dal canale televisivo, e digitale (generata dal computer).

Quando parliamo di *tecnologia* intendiamo riferirci, pur con improprietà di linguaggio, anche al software grafico professionale che guida la gloriosa macchina Commodore.

Attualmente la scena è dominata da tre colossi: "Lightwave 3D", "Imagine" e "Real 3D". Le caratteristiche che li accomunano sono numerose, dato che si contendono lo stesso campo applicativo; ciò nonostante presentano differenze strutturali ed organizzative di rilievo, in particolar modo per quanto riguarda le classi d'utenza cui si rivolgono. Ebbene, tra i tre, "**Lightwave**" risulta sicuramente il più adatto nell'àmbito delle produzioni televisive, nonché il più produttivo.

Le prestazioni in senso assoluto sono tali da aver indotto registi cinematografici di un certo livello (come **Steven Spielberg**) a preferirlo, per le proprie realizzazioni (**Jurassic Park**, per citare un esempio noto), a software ben più costosi.

Naturalmente, in questo caso le capacità velocistiche sono state ottenute con un concentrato di hardware che nessun utente medio potrebbe permettersi (decine di Amiga in parallelo, ognuno con **VideoToaster** e processori **Motorola 68040**), ma ciò non toglie al semplice hobbista l'intima soddisfazione di saper che sul suo calcolatore gira un software "da professionisti".

La recensione che segue si articolerà in due parti separate, data la mole ragguardevole del software in esame. In questo primo articolo analizzeremo in dettaglio il Modeler, che è dedicato alla modellazione (da qui il nome) ed alla manipolazione degli oggetti, rimandando l'esame del Layout al prossimo numero di AmigaByte.

IL MANUALE

Le dimensioni molto generose della confezione sono dovute sia al fatto che il manuale in essa contenuto è in formato A4 che alla ricchezza complessiva della dotazione.

Il manuale, in lingua **inglese**, è riferito alla versione **3.0** del programma (ancora legata al Toaster); consta di circa 230 pagine ed è diviso in quattro sezioni, contenenti un'introduzione (che avvia il lettore principiante alla conoscenza del mondo 3D), la parte di riferimento vera e propria, nella quale sono dettagliatamente descritti tutti i comandi, ed i necessari *tutorial*, che offrono spunti di lavoro interessanti.

La qualità delle spiegazioni è sempre molto elevata e contornata da utili suggerimenti per "spremere" sempre il massimo dal programma; in alcuni punti però, viene data per scontata la conoscenza di aspetti del software che vengono effettivamente trattati in pagine successive; in questo caso, si consiglia all'utente di cercare subito le informazioni necessarie per proseguire la lettura, piuttosto che saltare la spiegazione per riprenderla in seguito.

Un **Addendum** documenta le novità che distinguono la versione attuale dalla 3.0/3.1, ivi comprese quelle che consentono di personalizzare gli ambienti di lavoro; un foglio di presentazione del prodotto introduce all'apertura della **NewTek** alle schede grafiche prodotte da terzi (è citata la **Picasso II**), novità sicuramente attesa e gradita dagli utenti europei del pacchetto.

In una videocassetta della durata di due ore, **Lee Stranahan**, rinomato

MODELER 3.5

professionista nell'uso del Video Toaster, guida l'utente nel progressivo apprendimento delle tecniche di animazione, attraverso la trattazione di argomenti fondamentali, quali il *key-framing* e lo *spline-patching*; il discorso teorico viene direttamente applicato alla realizzazione di un'animazione di ambientazione spaziale. La lingua è naturalmente l'americano, per di più colloquiale, ma ciò nonostante la comprensione non è difficoltosa per chi possieda una conoscenza discreta di questo idioma.

IL SOFTWARE

Per finire, la grossa mole del software trova posto, in forma compressa, su **sette** dischetti; il *dongle*, che in questa versione del programma sostituisce l'ingombrante Video-Toaster, dovrà essere inserito nella porta parallela del computer prima di installare il programma.

Con il senno di poi, possiamo dire che la cura evidente nella presentazione del prodotto ci ha anticipato l'impressione di professionalità e serietà che sarebbe scaturita dopo un periodo di uso prolungato del programma.

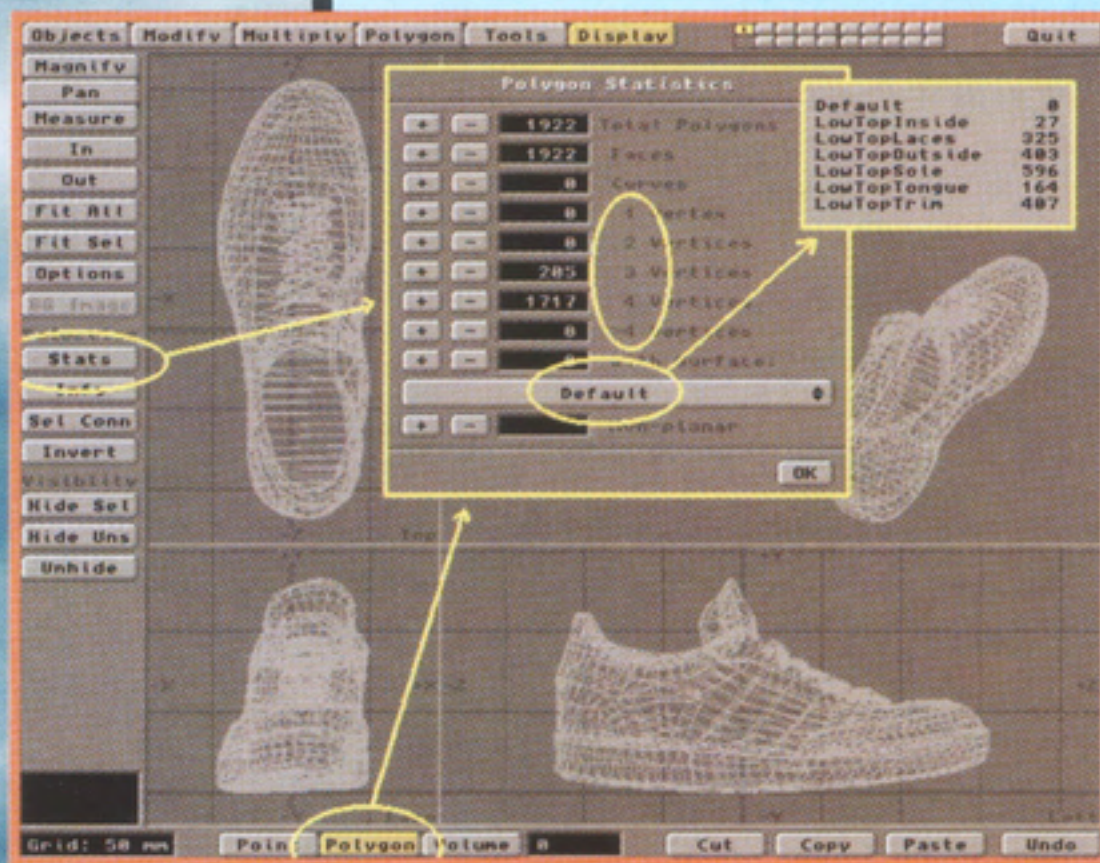
Quest'ultimo è strutturalmente e logicamente diviso in due moduli: il **Modeler** ed il **Layout**, come già detto, i quali possono essere usati indipendentemente uno dall'altro per risparmiare memoria, dato che il primo occupa **400 KB** ed il secondo più di **700 KB**!

Caricando prima il Layout si può accedere poi al Modeler mantenendosi nello stesso "ambiente" (per poi eventualmente scaricarlo dalla memoria quando non serva più, tramite la combinazione **Shift + click sull'icona del Modeler**), ma non è possibile il contrario; inoltre il Modeler, quando sia stato aperto dal Layout, eredita la risoluzione di quest'ultimo; da questi fatti si deduce che, nonostante la citata indipendenza, in un certo senso il Modeler è "controllato" dal Layout, del quale esso risulta in fin dei conti un accessorio (per quanto potente, non occorre sottolinearlo).

Numerosi file e directory di supporto completano la dotazione software; la maggior parte dei cassetti contiene, come è facile intuire, progetti, oggetti, materiali, texture e quant'altro è necessario per assemblare le prime scene, senza dover costruirsi tutto da soli.

L'INTERFACCIA UTENTE

L'"Installer" della Commodore provvede a depositare tutti i file contenuti nei dischetti sull'indispensabile hard disk, sul quale questi occuperanno in totale poco più di **10 MB**.

Descriveremo in dettaglio, del programma, solo le funzioni più interessanti e peculiari, dato che le rimanenti sono ben conosciute dagli utilizzatori abituali di programmi di questo tipo, ed in ogni caso risultano di uso molto intuitivo (oltre a possedere nomi autoesplicativi). L'ambiente di lavoro è costituito dalle tre classiche viste ortogonali, alle quali se ne aggiunge una prospettica, e la posizione relativa delle visuali può essere modificata a piacere; clickando con il tasto sinistro del mouse sulle due linee incrociantisi che suddividono in quattro parti l'area principale, e tenendo premuto il pulsante, è possibile spostare le linee stesse, ingrandendo o riducendo una delle visuali e modificando di conseguenza le dimensioni dell'area disponibile per le altre. Tramite la pressione del tasto **Help** è possibile ottenere,

quando non sia in corso un'operazione, una finestra riportante la lista di tutti i comandi abbreviati da tastiera.

A partire da sinistra in alto sono allineati i sei gadget che permettono di accedere ad altrettanti menu di funzioni, le quali sono di volta in volta visualizzate sul lato sinistro dell'area di lavoro.

Più a destra, sempre sopra le quattro visuali, troviamo i selettori per attivare le 10 aree di lavoro indipendenti (*layers*), ognuna di esse divisa in due zone, una in "primo piano" (quella superiore) ed una "sullo sfondo"; quando gli oggetti sono contenuti nella prima zona possono essere modificati direttamente, altrimenti, sebbene visibili, non possono essere raggiunti; in questo secondo caso l'utilità risiede nell'avere l'oggetto sullo sfondo come riferimento durante la modellazione.

In ogni layer si può scegliere di operare in modo indipendente rispetto agli altri, garantendo quindi ordine e modularità al proprio lavoro. E' possibile scegliere quanti e quali layer debbano essere visibili contemporaneamente sullo schermo, riuscendo così a conciliare una visione d'insieme con la necessità di non affollare troppo l'editor.

La situazione tipica che prevede l'uso di più layer è la modellazione di un oggetto complesso, del quale ogni area conterrà solo una piccola parte. Un ulteriore impiego di questi spazi riguarda le funzioni booleane, di cui parleremo in seguito.

Il gadget all'estrema destra in alto dello schermo serve ad uscire dal Modeler (se questo è stato lanciato come modulo indipendente) o a tornare nel Layout in caso contrario. In basso a sinistra compare un piccolo riquadro che visualizza in tempo reale le coordinate del cursore o, in alternativa, le informazioni utili durante la modifica degli oggetti; si noti che il tipo di informazione cambia a seconda della funzione scelta, come vedremo descrivendo il menu Modify. Più in basso ci vengono mostrate le dimensioni della griglia.

Sulla parte inferiore, tre gadget (**Point**, **Polygon** e **Volume**) permettono di selezionare con precisione, direttamente sullo schermo, le porzioni di solidi che saranno interessate dall'intervento dei vari operatori. Altri quattro comandi (**Cut**, **Copy**, **Paste** e **Undo**, quest'ultimo ad un solo livello) sono preposti alle operazioni di editing sull'area di lavoro.

Per finire, annoveriamo la presenza di una ***blank area***, rappresentata dallo spazio grigio non occupato dai gadget, la quale serve a deselezionare l'opzione corrente.

L'area di lavoro, come intuibile dalla descrizione e dalle immagini di queste pagine, risulta alquanto ordinata, il che consente di ottimizzare la velocità e la comodità operative.

Il tavolo e la lampada si trovano nel primo layer; il secondo contiene la sedia (l'oggetto attivo).

***Sopra:* dal menu Objects si attiva il requester per l'inserimento di testi, per i quali sono disponibili molti font "famosi" (ad esempio, quello Marlboro).**
***A destra:* l'ambiente di lavoro del Modeler. Si noti l'uso dei layer.**

I GADGET DI SELEZIONE

Prima di accedere ai gruppi di funzioni, soffermiamoci a considerare i **gadget di selezione**. Come ripetuto spesso nel manuale, è molto importante saper padroneggiare questi comandi, dato che da essi parte qualsiasi processo di modificazione. Per **Point** e **Polygon** la scelta avviene attraverso la (multi)selezione diretta di punti o poligoni, mentre per **Volume** occorre prima disegnare una ***bounding box*** (ovvero un parallelepipedo che racchiuda un volume); a questo punto è possibile scegliere se includere o meno nella cernita i poligoni che si trovano in parte all'interno ed in parte all'esterno della box appena definita. Quando nessuna opzione è settata, si intende selezionato l'intero layer.

Altri comandi di questo tipo, che permettono controlli più precisi e specifici, verranno esaminati nel menu Display.

MENU OBJECTS

E' dedicato alla costruzione delle classiche forme, solide e non, che costituiscono la base di future eventuali trasformazioni complesse; in esso inoltre si gestiscono le ope-

razioni di carattere generale, concernenti caricamenti e salvataggi all'interno del layer corrente. Esaminiamo qualche peculiarità di queste ultime.

La funzione **Load** influisce solo sul primo layer attivo (se sono più di uno quelli selezionati) e non permette di inserire oggetti di formati esterni direttamente nel Modeler (in questo caso bisogna passare per il Layout).

Save salva tutti i layer attivi come un solo oggetto, in modo che eventuali parti separate di un oggetto vengano automaticamente accorpate in un solo solido.

Dal menu Modify abbiamo utilizzato la funzione Size, la cui azione è stata limitata ai poligoni evidenziati sull'oggetto, producendo in questo modo un effetto complesso. In alto a destra è visibile il requester per gli input numerici relativi al comando Shear.

IL PIVOT POINT

A proposito di tale funzione, è necessario chiarire un aspetto importante: il salvataggio di un oggetto implica la memorizzazione della sua posizione in relazione all'origine degli assi (di coordinate 0 ,0, 0) che si suppone essere il centro di gravità predefinito dell'oggetto.

Il punto in questione, detto *pivot point*, gioca un ruolo importante al momento di ruotare l'oggetto (una volta che sia stato ricaricato nel Layout), perché rappresenta il punto di applicazione della rotazione stessa, ed attraverso il suo spostamento è possibile ottenere effetti interessanti (o anche non desiderabili, se non si pone attenzione).

Un esempio di quanto appena detto può essere la rivoluzione di un pianeta attorno al suo sole: in questo caso, il pivot point del pianeta sarà sistemato al centro del sole, perché se lo lasciassimo nel punto di default, avremmo la rotazione del pianeta su se stesso.

TORNIAMO A NOI

Import ed **Export** consentono lo scambio di oggetti con il Layout; con il secondo comando è possibile specificare se l'oggetto in uscita dal Modeler deve rimpiazzarne o meno uno nel Layout.

Il gadget **Macro** permette di accedere alla gestione degli script **ARexx**. Tre opzioni supplementari (**Configure List**, **Configure Keys** e **Direct Command**) consentono, tra le altre cose, di scegliere quale gruppo di funzioni avere a disposizione e quale eventuale script eseguire all'apertura del Modeler, nonché di assegnare uno script ad ognuno dei tasti funzione. Di serie sono forniti 30 script, di cui molti dedicati alla modifica di testi importati.

Le funzioni seguenti sono quelle che effettivamente portano alla costruzione di oggetti.

Box realizza parallelepipedi e rettangoli, **Ball** sferoidi ed ellissi, **Disc** dischi e cilindri, **Cone** dischi e coni; in tutti i casi è possibili inserire input numerici con il gadget **Numeric**, che apre un requester diverso a seconda della funzione scelta, e che deve essere seguito da **Make**, che dà effettivamente avvio alla costruzione.

Sketch consente di disegnare forme curvilinee a mano libera, le quali poi verranno approssimate sullo schermo, tramite la scelta nel requester aperto da **Numeric**, da poligoni o curve (mentre a livello algoritmico, tutte le curve sono comunque descritte tramite forme poligonali, come vedremo discutendo delle curve spline).

Con **Plane**, sempre nello stesso requester, si sceglie la distanza che il piano contenente la curva avrà dal piano (ovvero la finestra di editing) in cui la curva è stata disegnata.

Text consente l'importazione di testi nel font **Adobe Type 1**, che verranno automaticamente convertiti in forme poligonali, in modo che siano pronti ad eventuali estrusioni e smussature, tramite i comandi appositi nel menu **Multiply**.

QUESTIONE DI PRECISIONE

Il gadget **Options** permette di scegliere parametri concernenti le modalità di generazione e di visualizzazione dei poligoni componenti gli oggetti, come ad esempio il grado di approssimazione delle linee curve o il tipo di poligoni adottati per il riempimento delle superfici (triangolari o quadrangolari).

Per quanto concerne l'ultima caratteristica, è disponibile un'opzione **Automatic**, che gestisce autonomamente questa scelta in base al parametro **Flatness Limit**, definito sempre in questa finestra, il quale indica il limite oltre il quale un poligono è considerato degenere: tale termine indica un poligono non perfettamente planare, il quale porrà problemi di resa in fase di rende-

ring; Flatness Limit permette di precisare il valore di soglia oltre il quale un poligono non può più subire torsioni.

Altre due importanti opzioni riguardano la gestione dei nomi delle superfici (importante per selezionare queste stesse con facilità) e la scelta di utilizzare poligoni con una o due facce.

Questa possibilità si rivela molto utile per due motivi: nel primo caso consente di risparmiare sul tempo di rendering, perché il programma ignora gli eventuali lati non visibili in nessun momento ed in nessuna posizione durante un'animazione; nel caso di poligoni a doppia faccia, invece, permette di comporre, velocemente ed economicamente (in termini di occupazione di memoria), due tipi di materiale sui due lati di uno stesso poligono.

Per ottenere questo stesso effetto, altri programmi devono ricorrere necessariamente alla sovrapposizione di due superfici distinte, causando aumento di memoria occupata e dei tempi di rendering.

Facciamo notare, per concludere il discorso sul menu, che i valori inseriti nella finestra Options saranno effettivi solo per gli oggetti che verranno costruiti dopo aver chiuso la finestra stessa.

MENU MODIFY

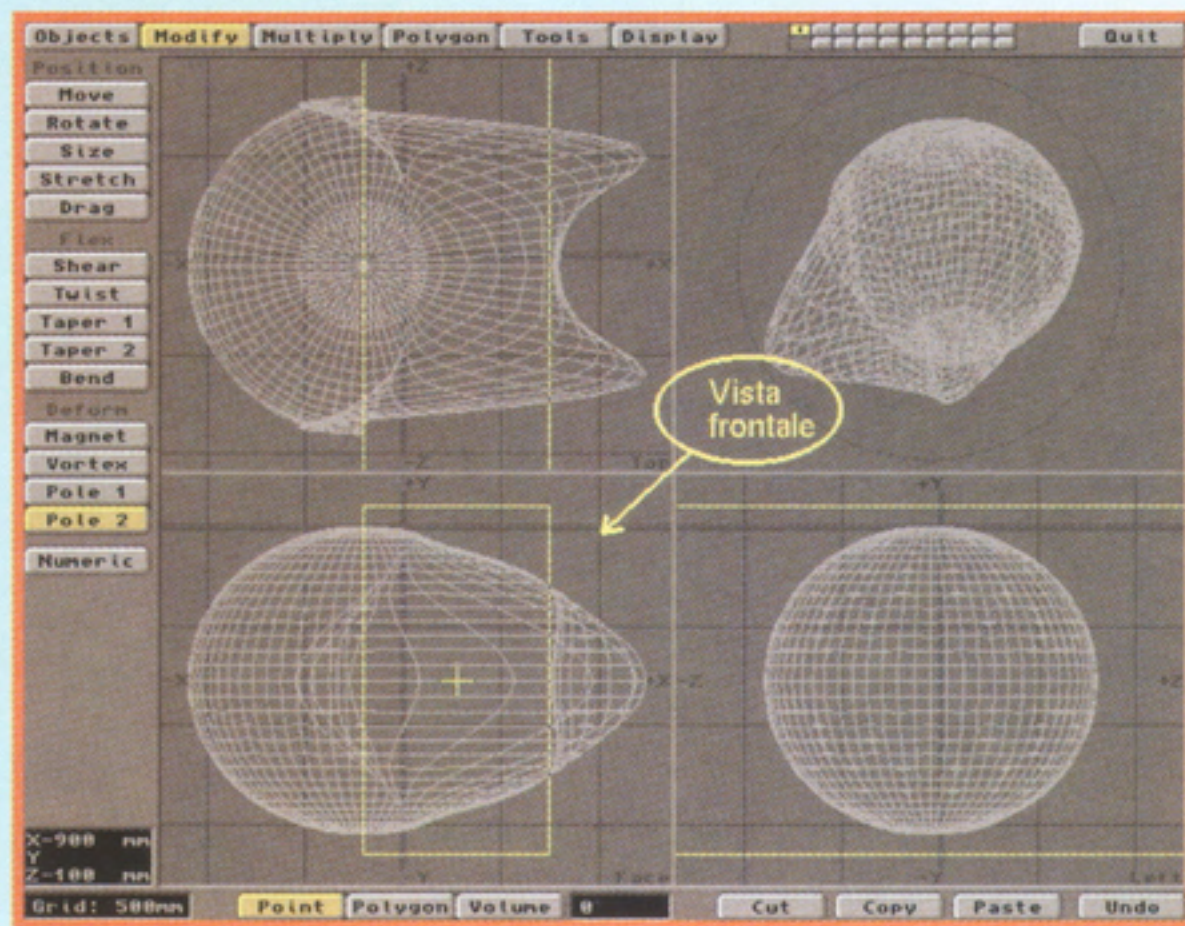
In questo menu ci vengono presentati i comandi per modificare e trasformare gli oggetti definiti in quello precedente.

Traslazioni, rotazioni, dimensionamento e deformazione sono funzioni relativamente semplici (e che quindi non descriveremo), alle quali sono affiancate operazioni più complesse (**Twist**, **Taper**, **Magnet**, **Vortex**, **Pole**...), che comportano modifiche strutturali sostanziali all'oggetto interessato, tramite un intervento differenziale: questo significa che esso è funzione della distanza del punto da manipolare rispetto al punto di applicazione dell'operatore; assimilare tale concetto è di fondamentale importanza per assicurarsi la perfetta padronanza dei tool che esamineremo tra poco.

La complessità operativa di queste funzioni trova un parallelo nella facilità con cui si possono ottenere effetti alquanto spettacolari ed insoliti.

Anche in questo caso è possibile rendere più precise le modifiche tramite inserimento di valori numerici; è inoltre interessante notare come le informazioni visualizzate nella piccola finestra in basso a sinistra sull'editor mutino a seconda della funzione selezionata: usando **Rotate**, viene indicato l'angolo di rotazione, con **Size** viene invece mostrato il fattore di ingrandimento (minore di uno se si tratta di una riduzione)...

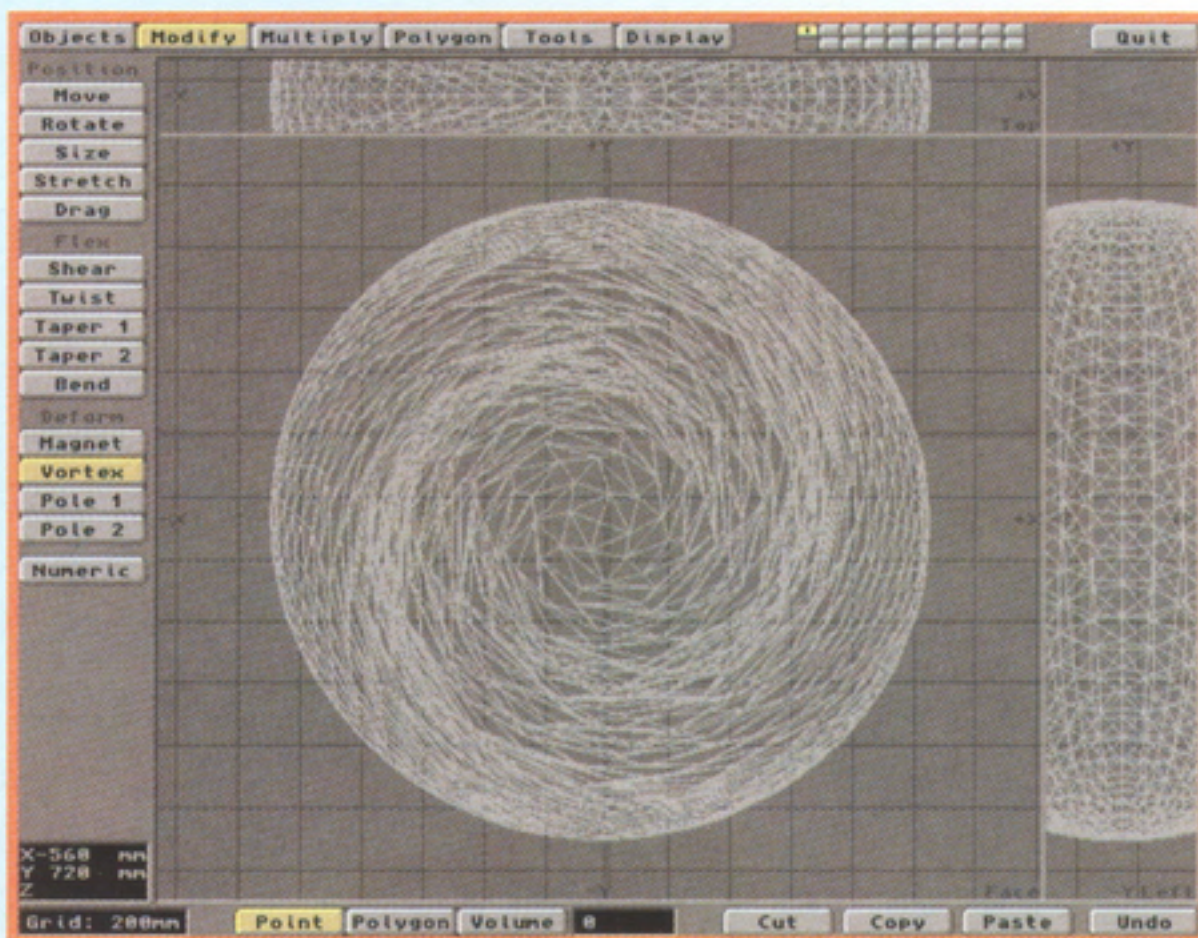
Per rendere più intuitivo l'uso delle funzioni qui presenti, esse sono state divise in tre gruppi in modo che ciascuna operi ad un livello più specifico rispetto a quella presente, nella stessa posizione, nel gruppo sovrastante.

Osserviamo ora da vicino alcune funzioni complesse.

L'operatore Pole2, pur applicato ad una semplice sfera, mostra tutta la sua potenza; il rettangolo e la croce gialli, nella vista frontale, ne indicano il volume di influenza ed il punto di applicazione.

Partiamo con **Twist**, grazie alla quale si può torcere un oggetto ad una sua estremità, supponendo di mantenere immobile l'altra. Ma questo è solo l'inizio...

ROBA DA FALEGNAMI

Taper1 e **Taper2** consentono, detto in termini grossolani, di appuntire un solido, assottigliandone un'estremità rispetto all'altra, in modo simmetrico o meno a seconda di dove sia situato, tramite il puntatore del mouse, il punto di applicazione dell'effetto; l'operazione investe in modo uguale (nel caso di Taper1) o indipendente (per Taper2) i due assi indicati nella

La funzione Vortex, del menu Modify, genera strutture spiraliformi all'interno dell'oggetto; in questo caso, il punto d'applicazione è stato posto nel centro della sfera.

finestra dell'editor dalla quale si agisce; nel secondo caso, la scelta relativa viene effettuata modificando la direzione di scorrimento del mouse durante l'operazione stessa (movimento alto-basso o sinistra-destra).

Un esempio interessante a tal proposito riguarda la modellazione del muso di un aereoplano: partendo da una sfera ed applicando l'effetto al suo bordo è possibile ottenere la forma tipica della prua di un Boeing; l'effetto è molto più relistico rispetto a quello ottenuto tramite l'uso di un'ellisse.

Bend curva un oggetto; un uso inappropriato di questa funzione può portare alla generazione di poligoni degeneri, per evitare la qual cosa è consigliato utilizzare poligoni a tre lati piuttosto che a quattro. La rassegna degli effetti non finisce certo qui: ve ne sono infatti ancora alcuni di veramente divertenti, curiosi o impressionanti da citare.

EFFETTI A VOLONTA'

Magnet consente di attrarre o respingere, rispetto al puntatore del mouse, determinate parti di un oggetto; la scelta di queste ultime si specifica, oltre che con i gadget **Point**, **Polygon** e **Volume**, con la disposizione di una bounding box che racchiuda l'area interessata.

Vortex permette di ruotare in modo differenziale un oggetto, o parte di esso, in modo da produrre un effetto a spirale, dato che la rotazione è sempre meno accentuata al crescere della distanza tra il punto di applicazione e l'attuale posizione del mouse.

***A sinistra:* usando un maggior numero di sezioni, l'operatore Skin incrementerebbe il livello qualitativo dell'effetto prodotto; è importante l'ordine con cui si dispongono e si scelgono le sezioni. *Sotto:* solo i punti evidenziati sull'oggetto a sinistra sono stati influenzati dall'operatore Mirror del menu Multiply.**

Pole1 e **Pole2** sono varianti del comando Size, e consentono di limitare l'azione di ridimensionamento differenziale ad una particolare area, determinata come nel caso di Magnet, causando inaspettate alterazioni; sono le funzioni corrispettive di Taper1 e Taper2, ed è utile considerare questo fatto nell'interpretare i risultati ottenuti.

Per molti dei comandi visti, in particolare per Magnet, è consigliabile poter disporre di oggetti composti da un elevato numero di poligoni (nel menu **Polygon** troveremo le funzioni adatte allo scopo).

Come è facile immaginare, i comandi del menu Modify sono assolutamente spettacolari e semplicissimi da usare (al livello di numero di operazioni necessarie); l'opzione **Numeric**, poi, consente un controllo assoluto e preciso di ogni caratteristica coinvolta. In ogni caso consigliamo di utilizzare tali potenti mezzi con oculatezza, pena un risultato confuso ed inutile.

MENU MULTIPLY

E' anch'esso dedicato alla manipolazione degli oggetti, ma in questo caso essa si basa sull'uso di elementi di riferimento, come curve ed assi, che indicano la direzione o il percorso (*path*) lungo il quale effettuare l'operazione, la quale produrrà ed utilizzerà un insieme di copie (da qui il nome del menu), opportunamente elaborate, dell'oggetto di partenza. Anche in questo caso limiteremo l'esame alle funzioni più interessanti.

Extrude conferisce, lungo un determinato asse, uno spessore ad un poligono, trasformandolo quindi in un oggetto tridimensionale; l'uso tipico di questa funzione consiste nel trattare testi appena importati nel Modeler per realizzare logotipi solidi.

Lathe realizza oggetti a simmetria radiale, come vasi o lampadine, mentre **Bevel** applica ai poligoni un bordo smussato (configurabile dall'utente), ed è utile nella definizione di logotipi (ma non solo), in quanto permette di conferire loro un aspetto meno squadrato.

Path Ext e **Rail Ext**, secondo diversi criteri, consentono di replicare una forma lungo un percorso, connettendo poi i vari elementi in un singolo oggetto (secondo il concetto di estrusione); nel primo caso la linea rappresentante il percorso deve essere importata dal Layout, mentre nel secondo deve essere sistemata in un layer inattivo ed una sua estremità deve combaciare con l'oggetto da replicare.

Rail Ext permette di utilizzare anche più curve di estrusione, modificando la forma dell'oggetto finale in funzione della posizione che queste hanno una rispetto all'altra. Un esempio tipico è quello della

La sfera B è stata ottenuta dalla A tramite l'operatore Subdiv/Smooth, mentre la C deriva dall'uso di Triple.
Queste funzioni sono molto utili per rendere più graduali e morbide le trasformazioni invocate con i comandi dei menu Modify e Multiply.

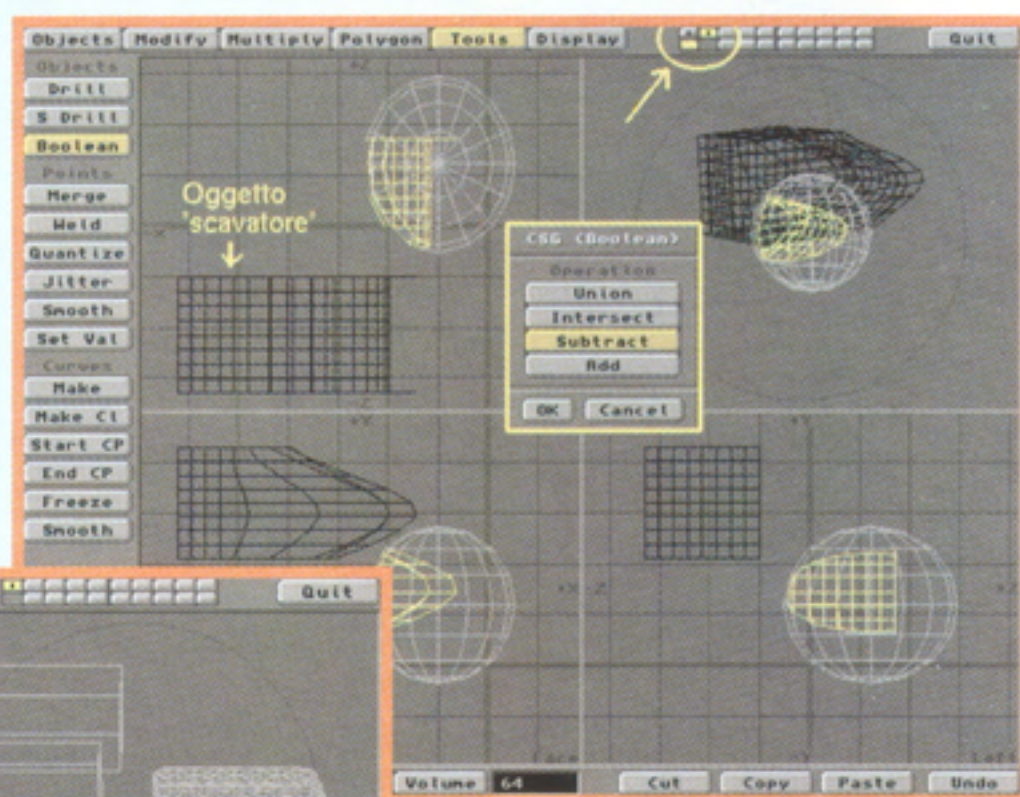
costruzione di rotaie sinuose (*rail*) o di un cavo attorcigliato.

Patch connette tre o quattro curve, liberamente disegnate, in una superficie continua, quale può essere un fazzoletto svolazzante; le curve non devono necessariamente appartenere allo stesso piano, e questo apre vaste possibilità nella creazione di superfici complesse.

Skin è una potente funzione che permette di costruire forme tridimensionali a partire da una serie di poligoni opportunamente disposti (e che non devono possedere necessariamente lo stesso numero di punti), secondo il principio della costruzione di un oggetto tramite sezioni.

Morph è simile a Skin, ma richiede la presenza di due soli poligoni, che devono avere lo stesso numero di punti; in compenso la funzione è più veloce della precedente, poiché Skin richiede accuratezza nella disposizione di un maggior numero di poligoni.

Clone, **Array**, **Path Clone** e **Rail Clone** replicano un oggetto secondo le più svariate modalità, senza però connettere in un solido le parti ottenute.

***A destra:** tra le potenti funzioni booleane a disposizione abbiamo scelto Subtract, generalmente la più usata. Si notino i diversi colori sull'editor, derivanti dall'uso dei layer e dall'evidenziazione delle zone modificate.*

***A sinistra:** l'oggetto indicato ha subito tre trattamenti consecutivi della funzione Subdiv/Metaform, dopo essere passato attraverso Triple e Subdiv/Smooth.*

MENU POLYGON

Tramite le funzioni in esso contenute è possibile formare e manipolare poligoni attraverso singoli punti, i quali costituiscono le unità di base nella descrizione della struttura di un oggetto.

Le funzioni che più interessano sono quelle concernenti l'assegnamento di nomi di superficie a determinati poligoni (nonché la loro modifica) e la scomposizione di questi ultimi.

La prima caratteristica permette di etichettare i vari poligoni componenti un oggetto, per poter poi intervenire con maggior precisione su quest'ultimo (in particolare per quanto riguarda l'assegnamento di *texture*, come vedremo nel prossimo numero, quando tratteremo del Layout).

La scomposizione di poligoni, attivata dal comando **Subdiv** (**Subdivide**), risulta utilissima quando il solido debba essere oggetto di modifica da parte degli operatori visti nel menu Modify: "LightWave 3D", infatti, approssima le superfici dei solidi tramite un mosaico di poligoni, ed è facile capire che un maggior numero di essi consentirà trasformazioni più graduali e morbide.

METAFORM

Sempre a proposito di tale comando, va menzionata l'interessantissima opzione **Metaform**, la quale consente, durante il processo di scomposizione, di arrotondare un solido squadrato smussandone gli spigoli. Le forme risultanti ricordano le ***meta-balls***, ovvero quelle forme complesse (di recente introduzione in alcuni applicativi di questo genere) che si basano su entità matematiche assimilabili, graficamente parlando, a gocce di materiale plastico e colloso.

Per spiegare il concetto riportiamo un esempio: quando una goccia di liquido denso si stacca dall'insieme compatto che l'ha generata, si forma una scia che lega sempre più debolmente la goccia stessa al resto, assottigliandosi sempre più all'aumentare della distanza; ora, possiamo immaginare le meta-balls

come corpi costituiti da tante gocce legate tra loro da queste code. La plasticità delle forme risultanti, proprio in virtù del metodo con cui sono ottenute, è perfetta.

La potenza della funzione Metaform emerge se si considera che questa può intervenire, a differenti livelli di intensità, su parti diverse di uno stesso solido (la qualità del risultato dipende fortemente dal livello di suddivisione dei poligoni dell'oggetto di partenza), consentendo di ottenere forme complesse tramite la semplice applicazione iterata del comando.

Per tornare al discorso sulla scomposizione, un'altra utile opzione è **Triple**, che consente di suddividere un poligono a quattro lati in due a tre lati: ciò risulta utile in alcune operazioni di modifica, nonché nell'applicazione di ***Displacement map*** (che saranno discusse nella prossima parte).

MENU TOOLS

Il termine significa "attrezzi", ed è per questo che qui troviamo funzioni che richiamano l'immagine degli utensili usati dagli artigiani, come ad esempio il trapano o lo scalpello, e tra queste spiccano le *funzioni booleane*.

Tali operatori permettono, in sostanza, di modificare reciprocamente due oggetti, nei modi indicati nella finestra aperta tramite il gadget **Boolean**.

Union salda i due solidi in un'unica entità, eliminando le parti in comune, mentre **Intersect** ne restituisce la porzione condivisa; **Subtract** scava uno dei due solidi usando l'altro come attrezzo ed infine **Add** si differenzia da Union per il solo fatto di non eliminare le parti in comune.

Premessa a quanto detto sopra è che i solidi in questione condividano naturalmente porzioni di spazio più o meno ampie.

Per quanto riguarda le modalità operative, la gestione di questi operatori avviene tramite i layer: in quello attivo viene inserito l'oggetto da modificare, nell'altro quello che opererà la modifica (naturalmente questa specificazione non ha senso se si tratta di operazioni Union o Add); per le prime tre funzioni è poi necessario che i protagonisti siano oggetti tridimensionali.

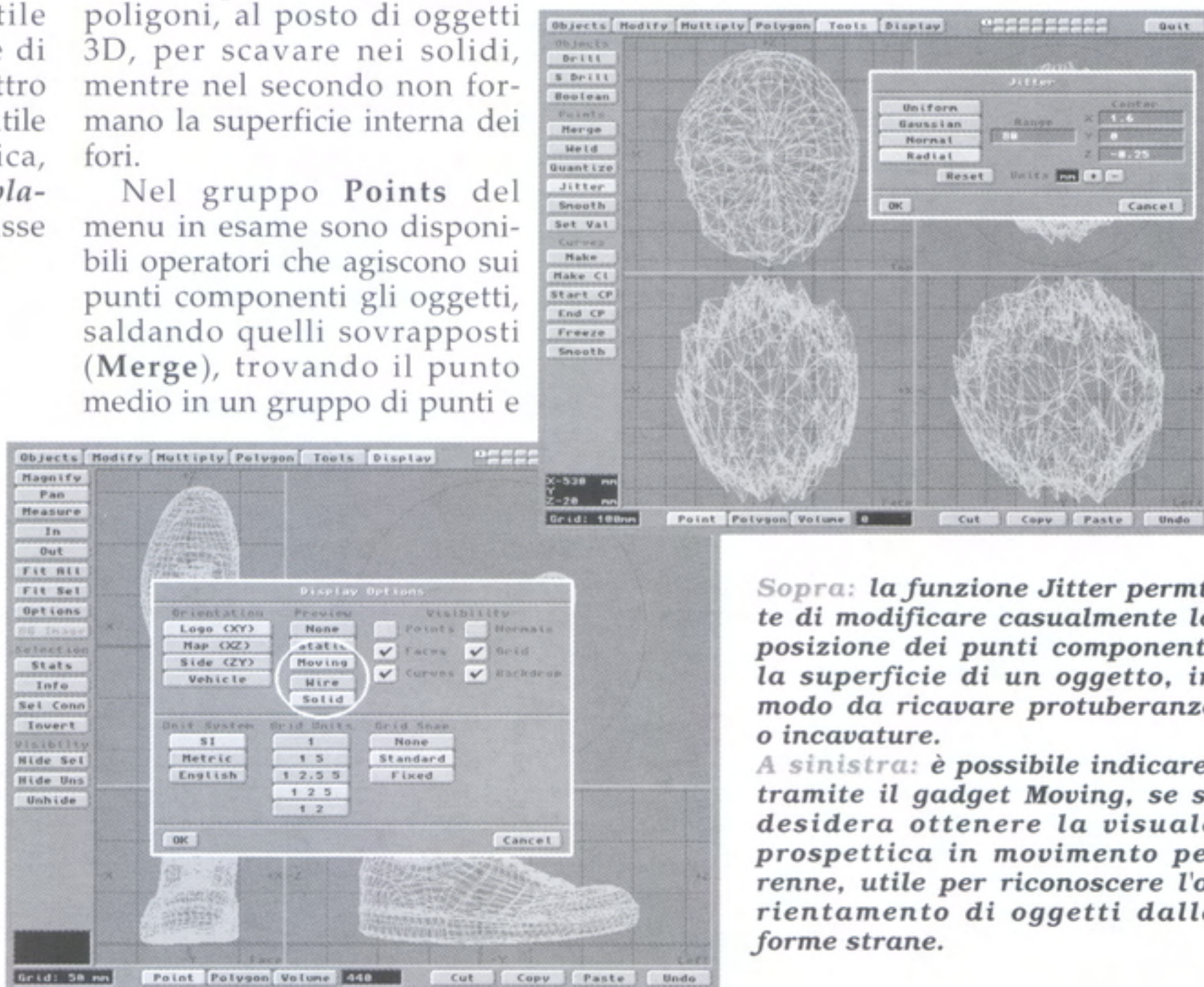
Le funzioni booleane sono di fondamentale importanza in un modellatore tridimensionale e, sebbene il principio del loro funzionamento sia semplice, i solidi ottenibili possono risultare molto elaborati, considerando che le operazioni possono essere iterate per un numero arbitrario di volte, su oggetti di complessità strutturale qualsiasi.

Altre funzioni del menu Tools sono **Drill** e **S Drill** (**Solid Drill**), che operano similmente a Boolean, ma nel primo caso usano poligoni, al posto di oggetti 3D, per scavare nei solidi, mentre nel secondo non formano la superficie interna dei fori.

Nel gruppo **Points** del menu in esame sono disponibili operatori che agiscono sui punti componenti gli oggetti, saldando quelli sovrapposti (**Merge**), trovando il punto medio in un gruppo di punti e poligoni (**Weld**), muovendo casualmente gruppi di punti per creare sporgenze o rugosità (**Jitter**) oppure, al contrario, levigare superfici (**Smooth**).

Il gruppo **Curves**, per finire, comprende le funzioni che servono a realizzare e modificare curve *spline*.

Questo termine indica il fatto che le linee sono modellate attraverso formule matematiche sulla base di una serie di punti disposti dall'utente, ed approssimate nel Modeler da spezzate poligonali (per similarità, quindi, vengono selezionate nell'editor tramite il gadget **Polygon**). Gli usi più rilevanti che si possono fare di queste entità sono la definizione di percorsi curvilinei per gli oggetti in movimento nelle animazioni e la costruzione di *patch* (letteralmente pezze), ovvero superfici irregolari ottenute tramite sovrapposizione ed incrocio di tali linee (tipicamente tende, carrozzerie...).

I gadget del gruppo in esame consentono di derivare curve aperte o chiuse da una serie di punti, di modificare in modo fine la continuità delle curve (molto utile quando sia necessario poi derivarne solidi di rotazione...) nonché di addolcire il tratto discontinuo che contiene il punto di fusione di due curve diverse (ottenuto attraverso la saldatura di punti in comune, tramite la funzione Merge).

Sopra: ***la funzione Jitter permtte di modificare casualmente la posizione dei punti componenti la superficie di un oggetto, in modo da ricavare protuberanze o incavature.***
A sinistra: ***è possibile indicare, tramite il gadget Moving, se si desidera ottenere la visuale prospettica in movimento perenne, utile per riconoscere l'orientamento di oggetti dalle forme strane.***

MENU DISPLAY

L'ultimo menu è deputato alla gestione dei parametri per la visualizzazione della scena nelle quattro visuali, nonché al controllo di alcune caratteristiche dell'oggetto attualmente selezionato.

Magnify permette di ingrandire o ridurre la distanza del proprio

Le modifiche alla sfera sono state ottenute tramite l'operatore Cut, applicato ad alcuni poligoni precedentemente selezionati (e che nella figura non si vedono).

punto di vista dai singoli oggetti, mentre **In** ed **Out** eseguono la stessa operazione riferendosi al punto centrale di ogni vista; l'utile **Measure** calcola la distanza tra due punti sullo schermo e **Pan** consente di spostare in ogni direzione il contenuto della finestra in cui è attivato (differisce da Move perché in effetti sposta il punto d'osservazione dell'utente, non gli oggetti); **Fit All** e **Fit Sel** (**Fit Selected**) ridimensionano i contenuti delle tre visuali affinché tutti gli oggetti, o solamente quelli selezionati, possiedano le massime dimensioni compatibili con la loro completa visualizzazione.

Options apre una finestra per l'impostazione delle caratteristiche generali, quali la disposizione delle varie visuali, le preferenze per il sistema di misura adottato, quali elementi (punti, curve, griglie, superfici...) debbano essere visibili (questo per evitare di congestionare l'area di lavoro), nonché le caratteristiche della griglia di riferimento (dimensioni, agganciamento dei punti) e dei sistemi di misura.

NELLA QUARTA DIMENSIONE

Attraverso i gadget del gruppo **Preview** si decide se visualizzare o meno il disegno nella quarta finestra dell'editor; nel primo caso è poi possibile scegliere se questa debba essere statica o in movimento oscillante perpetuo! A proposito di quest'ultima visuale, in essa la scena viene racchiusa in una sfera immaginaria (rappresentata da una circonferenza) che può essere ruotata a piacere in ogni direzione, come succede per una trackball, tramite movimenti del mouse (sempre in tempo reale), per mostrarne il contenuto da tutti i punti di vista.

BG Image (**Background Image**) permette di importare un'immagine dal Layout ed usarla come sfondo nel Modeler; ciò serve quando si desideri avere riferimenti diretti per operazioni quali il tracciamento di curve.

Stats (**Statistics**) fornisce informazioni sull'oggetto selezionato relative ai punti o ai poligoni che lo compongono (in dipendenza di quale gadget di selezione è attivo nella parte bassa dell'editor); tramite questa finestra si può poi scegliere di (de)selezionare punti o poligoni che abbiano determinate caratteristiche (ad esempio, nel secondo caso, si potrebbe voler evidenziare tutti i poligoni composti da 3 vertici).

Info consente di avere informazioni su gruppi di punti e poligoni; nel primo caso è anche possibile modificarne la posizione, nel secondo si può conoscere il livello di degenerazione.

Sel Conn (**Select Connected**) evidenzia tutti i punti o poligoni che sono adiacenti a quelli indicati prima di invocare la funzione.

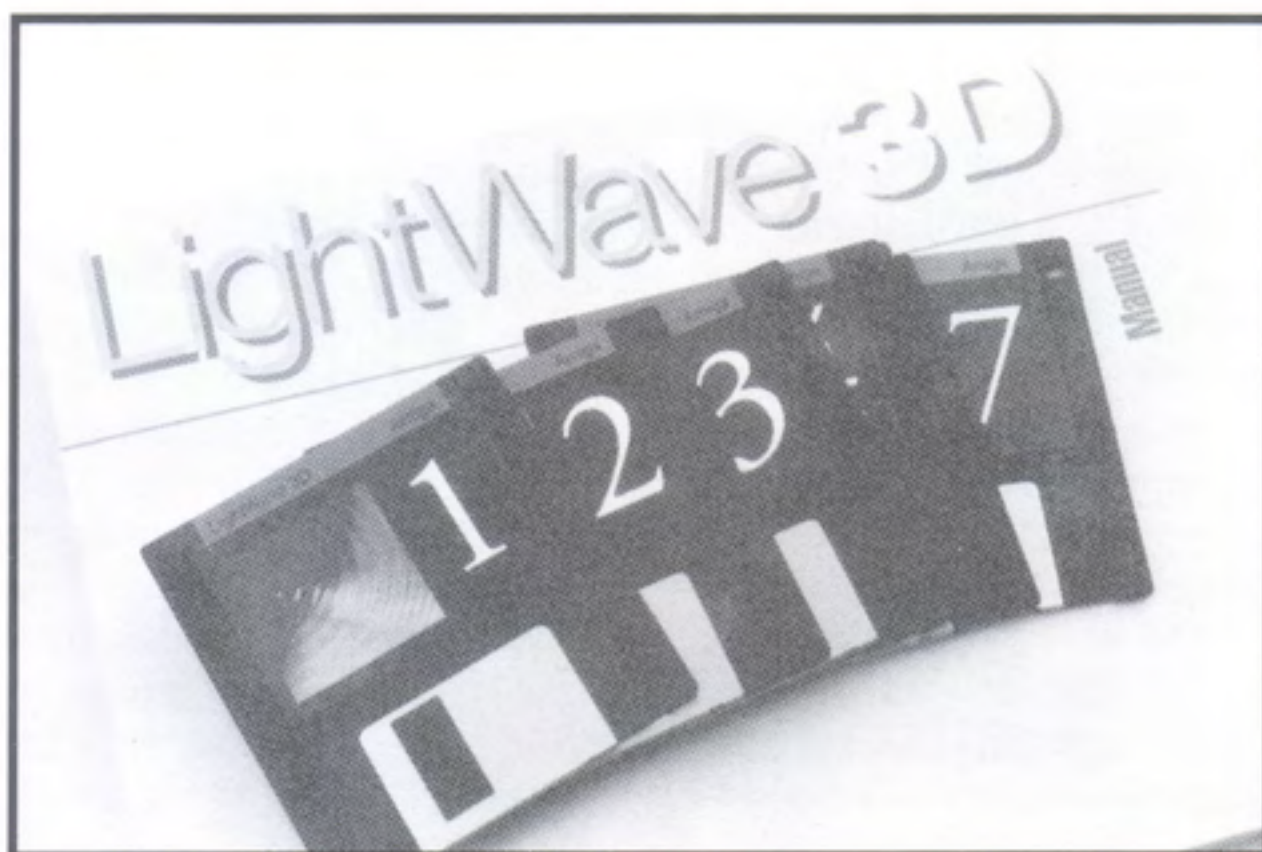
Invert permette di commutare lo stato di selezione degli elementi in un layer.

Hide Sel (**Hide Selected**) e **Hide Uns** (**Hide Unselected**) consentono di nascondere alla vista dell'utente gli elementi selezionati, per liberare il display, mentre **Unhide** annulla l'effetto di tali opzioni.

FILE DI SUPPORTO E SCHEDE GRAFICHE

Relativamente al Modeler, il programma accessorio più importante è "ChangeMode", che consente di scegliere quale risoluzione adottare nell'editor, accedendo ad uno script di configurazione, "Mod-config", che mostra la lista di tutti i modi video possibili. Si tenga presente che, nel caso il modulo sia lanciato dal Layout, la risoluzione sarà ereditata da quest'ultimo ed i valori impostati nel ChangeMode non avranno alcun peso.

Come anticipato nell'introduzione, questa release del Modeler supporta (almeno nominalmente) la scheda grafica **Picasso II** della **Village Tronic**, fino ad una risoluzione massima di **1600x1200** punti. La nostra perplessità è dovuta al fatto che in effetti l'aggiornamento dell'editor risulta molto impreciso, dato che interi blocchi di un solido non ven-

Il manuale ed i dischi inclusi nella confezione del programma. Estrema cura è stata riposta nella relizzazione di tutti gli elementi componenti il pacchetto.

gono ridisegnati. A ciò si può porre rimedio commutando momentaneamente l'ambiente (con i tasti **Amiga sinistro + m**) per poi tornare nel Modeler, nel quale, questa volta, tutto sarà stato disegnato correttamente; questa procedura, sebbene efficace, costringe l'utente a snervanti momenti di attesa durante gli switch degli schermi, mentre costui vorrebbe invece poter avere continuamente la situazione sotto controllo. La NewTek fa comunque sapere che il problema sarà risolto nella versione **4.0**.

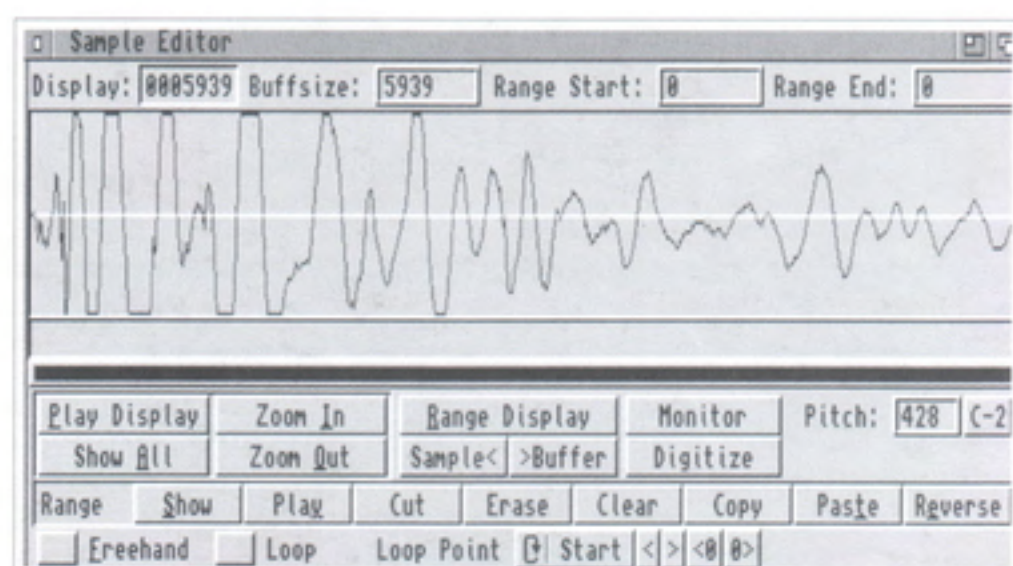
Va riportato che il file di testo allegato a ChangeMode avverte che non tutte le risoluzioni sono adatte al chipset grafico di cui si dispone, e che quindi la scelta va operata dopo vari tentativi.

FINE PRIMO TEMPO...

Abbiamo qui concluso la prima parte della nostra esplorazione, che ci ha portati a conoscere uno dei migliori ambienti di modellazione mai proposti ad un utente Amiga: i pregi principali, almeno quelli immediatamente osservabili attraverso le prime semplici operazioni, sono sicuramente la comodità d'uso (se si esclude la presenza di requester decisamente poco flessibili per caricamenti e salvataggi) e la velocità di risposta ai comandi dell'utente, nonché la potenza degli operatori dei menu Modify, Multiply e Tools.

Cercare difetti in un programma di questo tipo può risultare fin troppo facile, data la complessità intrinseca degli algoritmi su cui si basa, ma in questo caso si dimostra molto arduo; ciò che più ci ha indisposto è la scomodità derivante al momento di scambiare dati tra i due ambienti (immagini, percorsi di movimento), che denota un legame rigido tra essi; in questo senso, possiamo accomunare il Modeler agli editor di "Imagine", anch'essi a struttura chiusa.

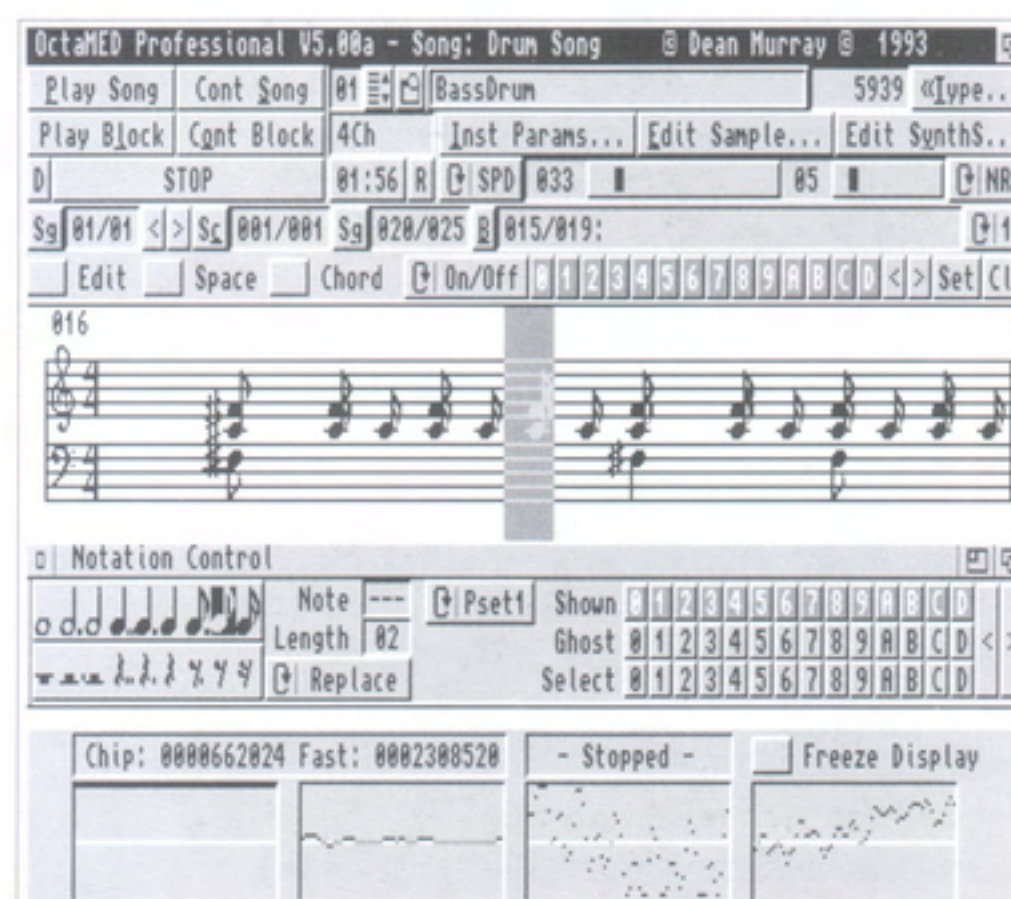
Nel dare un giudizio sulla qualità complessiva di questo modulo, non possiamo che esprimerci comunque in termini entusiastici. La potenza delle funzioni implementate non implica macchinosità nell'uso; anzi, grandi sforzi sono stati profusi per rendere intuitiva ed ordinata l'interazione con le possibilità offerte.

OCTAMED 5.1 PROFESSIONAL

OCTAMED, universalmente riconosciuto come il miglior editor musicale per Amiga, impiegato da programmatori ed hobbysti di tutto il mondo per la creazione di moduli musicali, torna in una nuova versione completamente riscritta.

Nuova interfaccia utente a finestre, con help interattivo incorporato (in formato AmigaGuide). Tastiera configurabile, in grado di emulare automaticamente i comandi da tastiera di ProTracker.

Output audio stereo a 4 e 8 voci; il disco comprende anche OCTAMED PLAYER, un'utility di replay esterna per eseguire i moduli sonori indipendentemente dal programma principale.

Supporta suoni campionati, sintetizzati e strumenti MIDI (16 canali, in e out). OCTAMED comprende un sample editor per digitalizzare e gestire direttamente i suoni ed un syntethic editor, per creare forme d'onda senza bisogno di un campionatore.

Rappresenta le note in formato pattern (standard Sound/Noise/ProTracker) o su pentagramma, con possibilità di stampa su carta degli spartiti.

Carica e salva moduli in formato Sound e NoiseTracker, ProTracker, Med ed OctaMed (4 e 8 voci). Supporta anche moduli in formato compresso (utilizzando Powerpacker.library e LH.library).

Opera in multitasking, anche in modalità ad 8 voci e non interferisce con il funzionamento di altri programmi.

Solo Kickstart versione 2.04 o superiore.

OCTAMED 5.1 può essere richiesto esclusivamente inviando vaglia postale di **lire 69.000** (oppure lire 72.000 per spedizione espresso) indirizzato a:
L'Agorà Srl, Corso Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.
Indicate, nello spazio delle comunicazioni del mittente, che desiderate ricevere "OCTAMED 5.1" ed i vostri dati completi in stampatello.

Un'interessante scheda "made in Germany" per "warpizzare" il vostro A1200.

BLIZZARD 1220/4

di Dario Pistella

È tendenza ormai diffusa di tutte le principali case produttrici di software immettere sul mercato programmi che richiedono quantità sempre maggiori di memoria e prestazioni sempre più elevate da parte degli elaboratori. Questa crescente avidità di risorse della macchina è giustificata qualora si intenda usare un computer con le potenzialità di Amiga cercando di sfruttarlo appieno, tanto che schede acceleratrici, espansioni di memoria, coprocessori matematici e così via popolano sempre più i sogni di molti utenti.

Con la **Blizzard 1220/4** possiamo dire di avere in mano uno strumento alla portata di tutti che consente di "spremere" in maniera decisamente migliore le risorse del nostro Amiga 1200, facendogli raggiungere prestazioni nettamente superiori.

LE CARATTERISTICHE

La Blizzard 1220/4 è una scheda molto compatta, al contrario di molte altre espansioni costruite per il 1200. Semplicissima da inserire nello slot interno a 150 pin di quest'ultimo, è disponibile in diverse versioni a partire da quella minima dotata di 4MB di Fast Ram; ovviamente la memoria fornita è autoconfigurante e non richiede nessun tipo di operazione di set-up se non l'installazione fisica all'interno di Amiga.

La scheda può montare anche un ulteriore modulo di espansione di memoria da **4 MB**, ma la Fast Ram non è certo la sua unica né la principale caratteristica; è possibile infatti installarvi anche un coprocessore matematico, modello **68881** o **68882** a **14** o **28 MHz**: questo upgrade potrà garantire ad un Amiga 1200 doti di velocità in molti casi veramente ottime. Infatti, anche se già la presenza di memoria Fast contribuisce a velocizzare le operazioni di Amiga, i risultati più piacevolmente sorprendenti si ottengono aggiungendo anche un coprocessore matematico, meglio ovviamente se con clock a 28 MHz. In questo modo, infatti, la CPU sarà in grado di svolgere le operazioni avendo la possibilità di passarne una parte alla FPU, con un conseguente calo dei tempi richiesti per il loro completamento.

LE PRESTAZIONI DELLA MEMORIA

La Fast RAM della Blizzard è caratterizzata da un indice di latenza molto basso; questo parametro misura il tempo di attesa tra due cicli successivi di accesso alla memoria: minore risulta, più veloce a rispondere è la RAM.

Il valore **5.0** scaturito dai test di "AIBB" rappresenta un buono standard, tenuto conto comunque che ci troviamo in presenza di un processore **68EC020** a **28 MHz**.

La memoria Fast costituisce una marcia in più per un A1200 di base in quanto consente un più rapido accesso alle singole locazioni rispetto alla Chip RAM, ragion per cui anche il semplice caricamento di un programma dall'hard disk porta via meno tempo, così come tutte le altre operazioni che effettuino accessi alla memoria. I risultati dei test effettuati

La schermata principale di "SysInfo 3.23". Come si può notare, il programma attribuisce all'Amiga con la Blizzard una velocità 3,96 volte superiore rispetto a quella di un Amiga 1200 normale.

sulla memoria hanno fornito ottimi valori, concretizzatisi in una velocità di trasferimento di **11.98 MB/sec**, del 263% più alta rispetto ad un Amiga 1200 di base.

I VARI TEST

I test che abbiamo effettuato sulla Blizzard 1220/4 si riferiscono al modello dotato di 68EC020 a 28 MHz, di FPU 68882 a 40 MHz e di 4 MB di Fast Ram a 32bit; sono stati utilizzati allo scopo sia "**AIBB 6.5**" che "**SysInfo 3.23**", i due programmi di benchmark per Amiga più diffusi.

Per quanto concerne i numeri nudi e crudi, vi sono stati tra i due programmi alcune prevedibili discordanze, originate dalla diversa natura delle due serie di test portate a termine; abbiamo quindi ritenuto opportuno riferire sia i responsi di "Sysinfo" che quelli di "A.I.B.B.", onde offrire un metro di paragone per chi utilizza un programma piuttosto che l'altro. In linea di massima entrambi rilevano un incremento medio di prestazioni attestabile attorno al 250%; è tuttavia doveroso interpretare i risultati di ogni specifico test in base agli elementi hardware che quest'ultimo metteva alla prova.

Si può quindi osservare che la presenza della FPU, come prevedibile, si fa particolarmente apprezzare in tutti i test basati sulla matematica in virgola mobile.

Il microcodice ottimizzato del **68882** e il clock a **40 MHz** fanno il resto, permettendo un guadagno di velocità complessivo pari al 476% rispetto ad un normale Amiga 1200.

Anche alcuni test effettuati sugli interi, come ad esempio il **Sort** di 30.000 numeri interi a 16 bit, hanno restituito valori molto interessanti, con miglioramenti che si aggirano attorno al 300%. I benefici della scheda sono meno appariscenti nelle operazioni concernenti l'output grafico, per il quale si gode di un aumento medio pari a poco più del 50%, ma questo è comprensibile tenendo conto del fatto che la gestione della grafica è affidata ai chip custom **Lisa** e **Alice**, praticamente gli unici (o le uniche?) ad influenzare le prestazioni di Amiga limitatamente alla gestione del video.

La scheda vista da "AIBB 6.5". Il clock della CPU, così come quello della FPU, è indicato a 28MHz, mentre la memoria FAST a 32-bit viene accreditata di un indice di latenza pari a 5.0.

NON SOLO NUMERI

Le cifre sopra riportate sono certamente interessanti ed indicative ma, come spesso accade, offrono un panorama abbastanza vago dei vantaggi che si possono riscontrare nell'uso di tutti i giorni. Abbiamo allora messo alla prova la Blizzard con diversi programmi ed in diverse situazioni.

Partiamo innanzitutto dal software di image processing, notoriamente molto sensibile alle variazioni di potenza di calcolo di un sistema. Ebbene, "Personal Paint", "ADPro",

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Blizzard 1220/4

PRODUTTORE:
Advanced Systems & Software

DISTRIBUTORE:
DB-Line srl, V.le Rimembranze 26/C, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104, FAX 0332/767244

PREZZO:
Con 4 MB di RAM e senza FPU lire 590.000

DOTAZIONE/MANUALI	**95%**
PRESTAZIONI	**90%**
AFFIDABILITA'	**93%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**96%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**92%**

REQUISITI H/S:
Amiga 1200

PREGI:
Il considerevole aumento globale delle prestazioni della macchina. La possibilità di aggiungere un coprocessore matematico fino a 40 MHz. La velocità di accesso alla memoria. L'elevato grado di affidabilità dimostrato. La semplicità di installazione. Il prezzo concorrenziale.

DIFETTI:
L'impiego di moduli di memoria non standard.

GLOBALE 92%

"ImageFx", ecc. vengono talmente accelerati da rendere la diminuzione dei tempi d'attesa visibile ad occhio nudo.

Le funzioni di rendering, ad esempio, pur richiedendo sempre quantità di tempo non certo indifferenti, non sono nemmeno lontanamente confrontabili con le medesime effettuate in assenza della scheda. Analogo discorso per tutte le altre operazioni che normalmente richiedono tempi di attesa consistenti, ora agevolate anche dalla presenza della memoria Fast.

Ma non è, quello dell'elaborazione delle immagini, l'unico settore che si accorge della presenza della Blizzard. Infatti, anche i normali programmi gestionali, gli spreadsheet ed i wordprocessor traggono vantaggio dalla presenza della scheda nelle loro funzioni specifiche, rendendo molto più brevi tutte le operazioni: dal semplice caricamento di un file, alla giustificazione di lunghi testi, al calcolo dei dati contenuti in una tabella.

La maggiore potenza elaborativa del prodotto è anche riscontrabile in tutte quelle piccole operazioni che normalmente ciascuno di noi effettua non necessariamente all'interno di un programma specifico: il caricamento delle icone in una finestra, i comandi impartiti da Shell e così via. Anche con directory particolarmente estese o con file consistenti i risultati sono ottimi, con un agognato abbandono di tutti quei fastidiosi tempi morti a cui eravamo abituati con il 1200 nella sua versione base.

I risultati finali forniti da "AIBB 6.5", divisi per categorie, dopo aver eseguito tutti i test. In alto e in basso nella pagina sono visibili i responsi di alcuni test in cui la Blizzard si comporta particolarmente bene.

CONCLUSIONI

In definitiva, il giudizio complessivo sulla Blizzard 1220/4 è molto positivo, considerate le prestazioni ottenute e riferendosi ovviamente ad una categoria "media" di schede di espansione per Amiga 1200. I risultati ottenuti durante la sua utilizzazione sono stati molto convincenti e i diversi test eseguiti, così come le prove di applicazioni reali, lo dimostrano ampiamente.

Per chi intende sfruttare più seriamente le potenzialità del proprio Amiga 1200 la Blizzard 1220/4 è certamente una scelta che ci sentiamo di consigliare.

Il dischetto di AmigaByte contiene programmi, utility, giochi, sorgenti, immagini, font, moduli musicali ed altro materiale di pubblico dominio o shareware. Ogni programma è corredato dalla sua documentazione originale ed è distribuito senza alcuna modifica o variazione rispetto alla versione rilasciata dal suo autore.

Al fine di offrivi il maggior numero possibile di programmi, i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato compresso (mediante l'utility shareware "**LhA**") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il disco di AmigaByte non è *bootabile*, ovvero non può essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e far partire il **WorkBench** utilizzando una **copia** del dischetto WorkBench standard fornito in dotazione ad Amiga oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

Se il boot viene effettuato da dischetto, occorre che sulla copia del Workbench utilizzata vi siano almeno **100Kb** di spazio disponibile per l'installazione di librerie necessarie per il corretto funzionamento di alcuni programmi.

Per installare i programmi di AmigaByte occorre inserire il dischetto in un drive dopo aver caricato il WorkBench e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune brevi informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: *Install for Real* oppure *Pretend to Install*. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione *Install for Real*.

La successiva richiesta *Log all Actions to* seguita dalle tre opzioni *Printer*, *Log File* e *None* determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è *None* (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è **Work:**, il nome standard della partizione di lavoro su hard disk. Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta *Work:* e scrivere il nome di un floppy **precedentemente formattato** (ad esempio **Empty:**, oppure Vuoto:). Importante: il nome deve essere scritto SENZA virgolette e seguito da due punti (ovvero Empty: e non "Empty" o "Empty:"). Ricordate inoltre di scrivere il NOME del disco e non del drive (cioè Empty: e non DF0:).

Clickando su Proceed verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desiderano installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Una volta terminata questa selezione, basterà fare click su **Proceed** ed inserire o togliere il disco di AmigaByte dal drive man mano che il programma "Installer" lo richiederà.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un cassetto chiamato AmigaByte: al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del **Workbench**. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (Default Tool) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

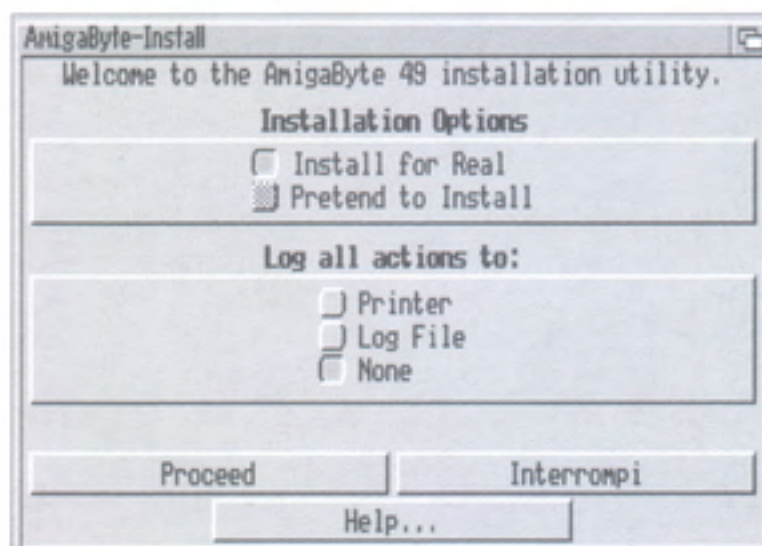
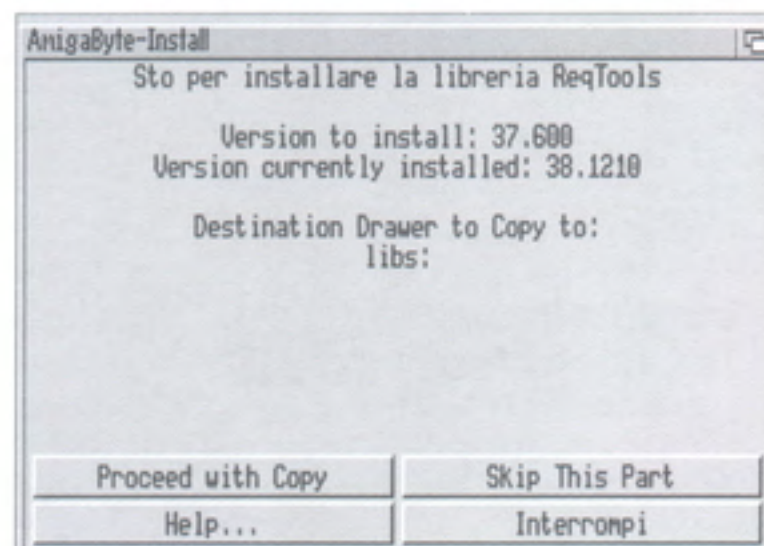
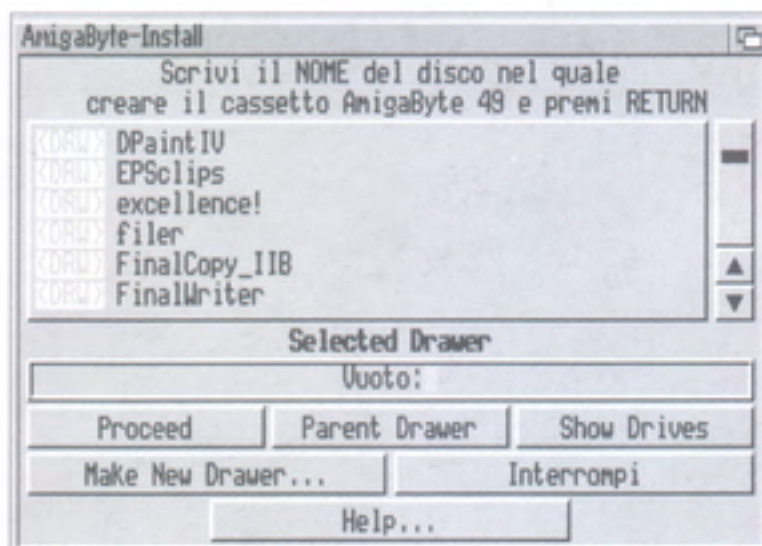
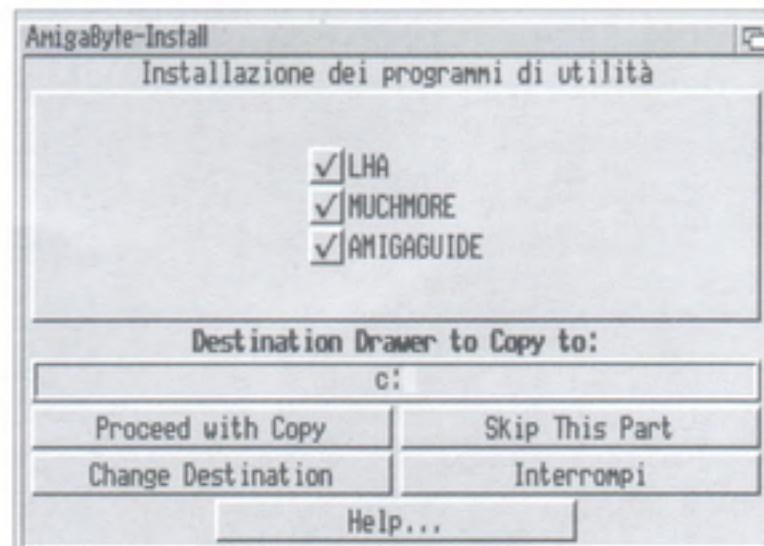
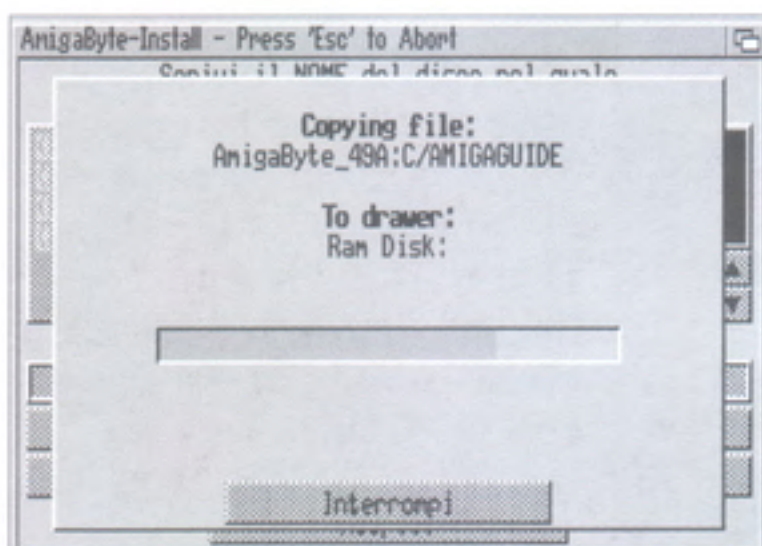
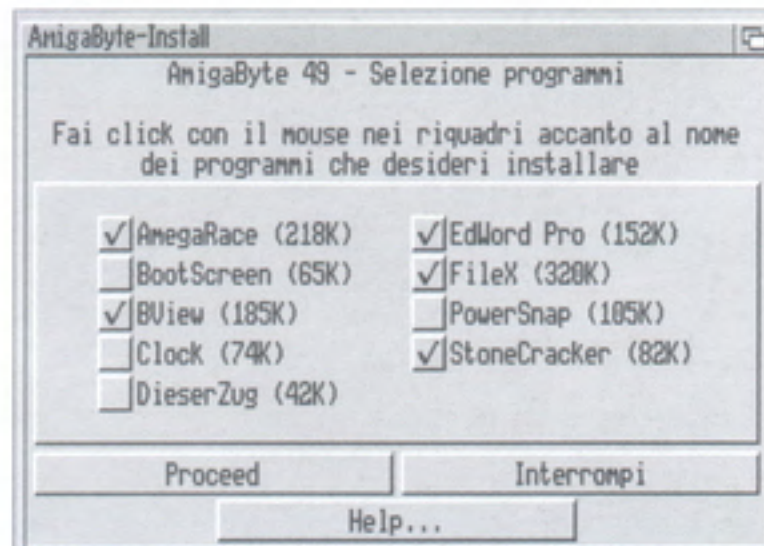
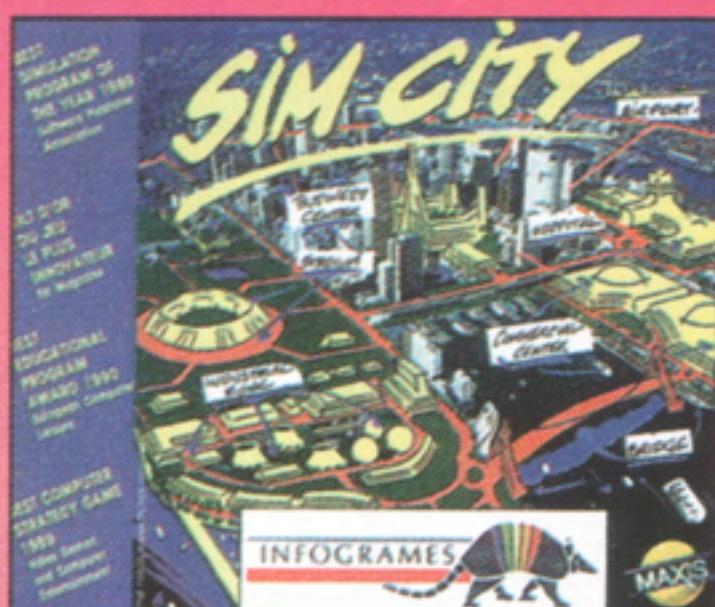
Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di consulenza tecnica telefonica risponde ogni **mercoledì pomeriggio** presso la redazione di AmigaByte dalle 15 alle 18, al numero 02-78.17.17. AmigaByte sostituisce qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a **difetti di fabbricazione e/o duplicazione**. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificate in stampatello le seguenti informazioni:

1) Nome, cognome ed indirizzo completo
3) Numero del dischetto (ad esempio AMIGABYTE 52).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo, etc).

Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

1) così si presenta inizialmente la procedura di installazione dei programmi di AmigaByte

4) se una libreria esiste già abbiamo la possibilità di sovrascriverla oppure saltarne la copia

2) se il disco su cui installare i programmi si chiamasse "Vuoto" scriveremmo qui "Vuoto:"

5) i programmi di utilità sono facoltativi ma se si ha spazio sul Workbench è meglio installarli

3) le fasi preliminari dell'installazione: alcuni programmi vengono copiati in memoria

6) dopo la scelta dei programmi da installare, i dischi necessari saranno richiesti automaticamente

Sim City

Diventa sindaco e costruisci la città dei tuoi sogni in questa accuratissima fenomenale simulazione interattiva.

Inviare vaglia postale ordinario di L.69.000 a Computerland srl, C.so Vittorio Emanuele 15, Milano 20122

SUPER OFFERTE 1995 !!! SUPER OFFERTE 1995 !!! SUPER OFFERTE 1995 !!! SUPER OFFERTE 1995 !!!

AXXEL

Distribution & Mail Order
AMIGA - PC - MACINTOSH

Contrà Mure S. Rocco 17
36100 VICENZA

Negozi Telefonateci

SQUIRREL

Interfaccia SCSI2 PCMCIA A600/A1200

Inclusi Driver per SCSI/SCSI2, Software per CD-ROM, Emulatore CD32 per A1200 **Solo 185'000**

DRIVES

Per tutti gli Amiga

Alta Densità Chinon	
Interno	215'000
Esterno	259'000

SCHEDE GRAFICHE

A4000 ScanDoubler 31 Khz.	335'000
Amiga 2000/3000/4000	
Picasso II *2 MB 24 Bit*	795'000
Picasso II *Pablo Encoder*	355'000
Piccolo EGS *64 2 MB*	890'000
Peggy AV *M-PEG*	1'390'000
Opal Vision	990'000
Vlab MotionJpeg	2'490'000
Per Amiga 500/600/2000/3000	
Master Videon *(Digi Audio/Video)*	485'000

PERIFERICHE

Case Tower Amiga 5/6/12/2/3/4000	
Tower con 250W	499'000
BIG.T. 4000/slot/250W	990'000
Audio	
Deluxe Midi IV	49'000
Toccata 16 Bit	695'000
Integrati	
Kickboard 1.3/2.x/3.1	69'000
Kickstart 3.1	125'000
Monitor	
Autoscan 14" 15-38 kHz.	790'000
15" 1600x1280 MPRII	799'000
Modem	
Modem-Fax *19.2 Esterno*	365'000
Modem-Fax *28.8 BPS V34 Esterno*	699'000

SOFTWARE

AdPro 2.5	395'000
Real 3D	990'000
PageStream 3.0	585'000
Final Writer II	290'000
Vista Pro 3	129'000
Makepath	65'000
Terraform	65'000
DistantSuns 5	129'000
Light Wave 3.5	1'290'000
Bars & Pipes 2.5 Pro	585'000
Photogenics	149'000
Image Fx2	580'000
Deluxe Paint V	325'000

CD AMIGA

Linea Fred Fish	
Gold Fish 2	55'000
Aminet Share	49'000
Light Rom	99'000
Fresh Fonts Volume 1	45'000
Frozen Fish	59'000
Meeting Pearls	65'000
Fresh Fish	59'000
Linea Almathera	
CDPD 3	55'000
CDPD 4	59'000
Euroscene One	65'000
Demo CD 2	59'000
17 Bit Continuation	57'000
17 Bit phase IV	57'000
Desktop Video	59'000
Cam (CD doppio)	75'000
Video Creator CD 32	115'000
Emerald Mines	49'000

IN ARRIVO : CYBERVISION - CYBERSTORM

COMPUTERS

A 1200HD *540MB.*	1'390'000
CD 32	345'000
CD 32+Communicator III	520'000

MEMORIE

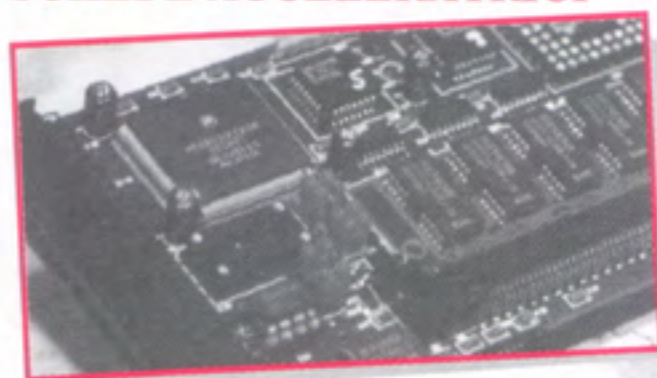
RAM A4000 *4MB SIMM 72 Pin.*	355'000
RAM SIMM *8 MB 72 Pin*	670'000
RAM A3000 *4 MB SC zip*	475'000

CONTROLLERS & HARD DISK

Controller	
Tandem AT-API per 4 Speed	180'000
Overdrive CD-ROM A1200/600 *con case esterno*	290'000
Overdrive CD con CD 2 speed	585'000
DKB 4091 Fast SCSI-II / ZIII	675'000
Syquest 270 MB *Lettore Interno*	855'000
Lettori CD-ROM & Photo CD	
CDROM SCSI 2 speed	430'000
Toshiba 4 speed *SCSI 2*	680'000
Mitsumi *4 speed IDE*	490'000

Hard-Disk Quantum /IBM /Fujitsu

SCSI 365MB	450'000	IDE 360	425'000
SCSI 540MB	580'000	IDE 420	499'000
SCSI 730MB	680'000	IDE 540	599'000
Kit HD 3.5" ---> 2.5" per 1200/600			29'000

SCHEDE ACCELERATRICI

28 Mhz. MMU Max. 128 Mb	359'000
28 Mhz. MMU + 4 Mb.	685'000
28 Mhz. + 4 Mb. + FPU 68882	795'000
40 Mhz. MMU + 4 Mb.	825'000

Emplant Basic	**720'000**
Emplant Deluxe	**940'000**
Modulo e586	**249'000**
E Basic + e586 DX	**949'000**

EPSON Pack

Stylus Color 1'475'000
Incluso Studio Pro2
Scan. GT6500 1'975'000
Incluso Software ASDG

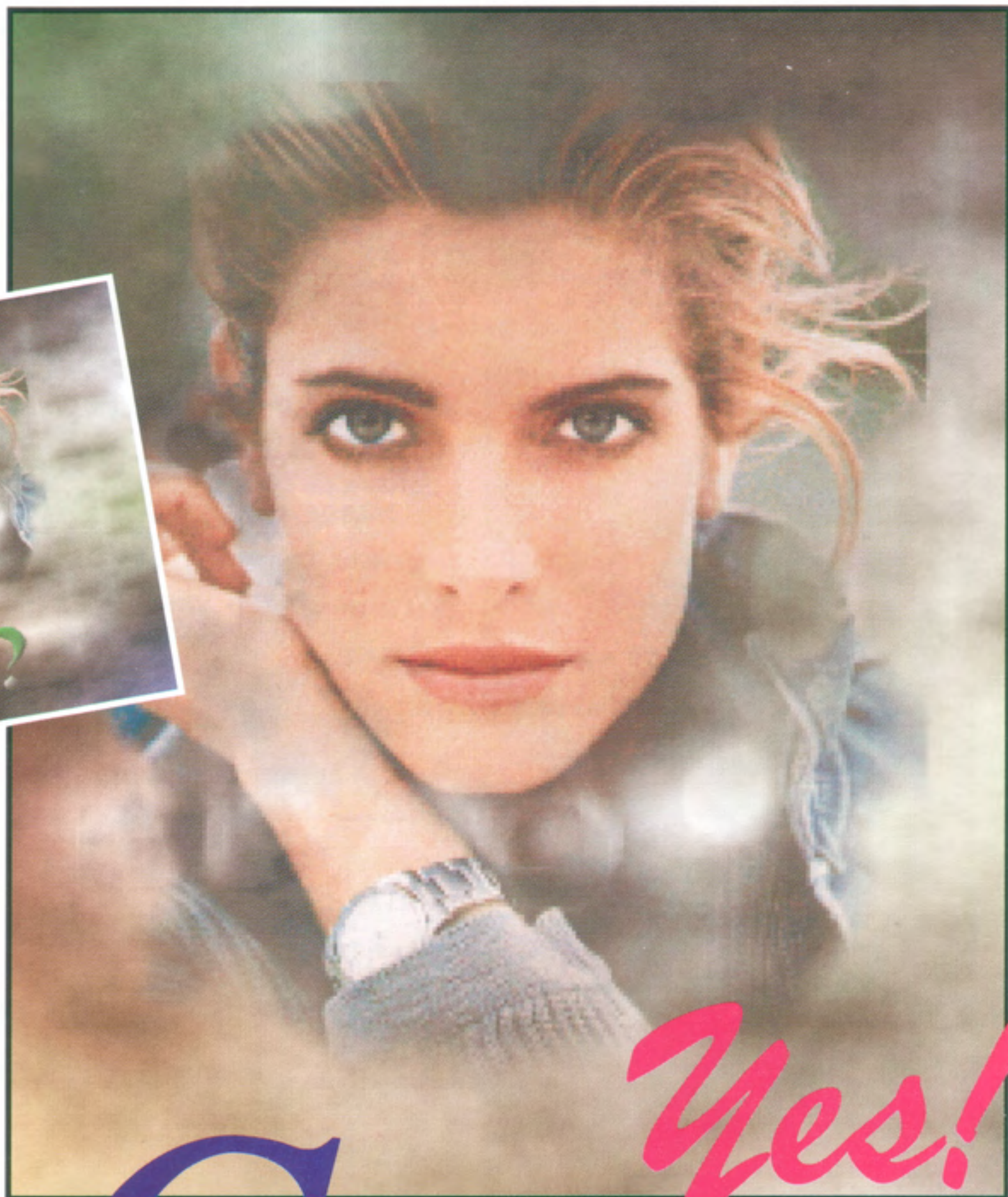
WARP ENGINE
Macrosystem
Acceleratrice 68040 per A3/4000, con SCSI II
28 Mhz. 1'790'000
40 Mhz. 3'150'000

Communicator III
Con manuale in Italiano
199'000

Tutti i prezzi sono IVA Inclusa
e possono variare senza preavviso

Telefonateci per le ultime Novità e per le OCCASIONI (IV24, Acceleratrici, Hard-Disk...)

Vendita Solo per Corrispondenza

Tel. 0444-325592 Fax. 0444-321145

Brutte notizie per "ADPro" e "ImageFX": apparso come un fulmine a ciel sereno, il nuovo programma dell'Almathera nasce già vincente. Scopriamo insieme perchè.

PHOTOGENICS 1.1

di Tibor Pulpito

La notizia dell'uscita di un nuovo programma per l'elaborazione delle immagini su Amiga probabilmente non coglie impreparato più nessuno, dato il numero ormai elevato di applicazioni presenti in questo campo.

Una software house che decida di gettarsi ora nella mischia deve riuscire, in qualche modo, a caratterizzare il proprio prodotto per porlo in antitesi a quanto proposto dalla concorrenza.

L'inglese **Almathera**, nota distributrice di software su CD-ROM, si cimenta nel campo della grafica pittorica, e i risultati sono davvero interessanti. Come vedremo nel corso della recensione, il programma in esame ha le caratteristiche adatte per spiccare nel panorama della grafica 2D a livello professionale.

LA DOTAZIONE

Nell'elegante confezione di cartone, oltre al manuale ed ai dischetti, è contenuta una bella maglietta sulla quale è stato impresso un disegno realizzato con il programma stesso.

Il manuale, di circa 70 pagine, è suddiviso in varie sezioni: un'introduzione, una parte di riferimento ed una serie di tutorial che esemplificano l'uso di alcune tra le funzioni più interessanti (Compose, DisplaceMap, Alpha Channel); seguono poi cinque appendici che presentano soluzioni ad alcuni problemi tipici, offrono suggerimenti operativi ed un'utile lista delle abbreviazioni da tastiera per i comandi (*shortcuts*). Infine, un indice e la cartolina di registrazione completano la documentazione.

Il software è fornito su tre dischi: uno per il programma, uno per le immagini di supporto e l'ultimo per i font e per alcune informazioni sup-

plementari. In un file "ReadMe" sono documentate le novità inserite nel programma dopo la stampa del manuale.

INSTALLAZIONE E REQUISITI H/S

Il trasferimento dei file su disco rigido è gestito dall'"Installer" Commodore e richiede la presenza di circa **2 MB** liberi su hard disk; per lanciare "Photogenics" sono inoltre necessari l'**OS 3.0** (o superiore) e **2 MB** di chip RAM. Nonostante il programma sia stato studiato per i chip **AGA**, questi non sono indispensabili in quanto alcune schede grafiche li sostituiscono senza problemi. Attualmente sono supportate la **Picasso II** e la **OpalVision**, ma l'Almathera si impegna ad allargare la compatibilità ad altri modelli previa esplicita richiesta da parte degli utenti.

La dotazione hardware utilizzata per la prova era composta da un **A2000**, una scheda acceleratrice **GVP COMBO 68040** a **33 MHz** con **4 MB** di Fast RAM e un scheda grafica **Picasso II**. Per quanto concerne le caratteristiche operative, il programma si colloca tra "ADPro", che è un *image processor* puro, ed "ImageFX", che invece mette a disposizione anche potenti tool per il disegno a mano libera.

In effetti, "Photogenics" rappresenta un'evoluzione del primo (del quale eredita tutti i pregi e qualche difetto) tendente al secondo, di cui non riesce ancora ad eguagliare, per certi versi, la semplicità d'uso nel disegno a mano libera.

Anche rispetto ad "ImageFX" (almeno nella versione **1.5**), comunque, "Photogenics" si distingue per la presenza di notevoli peculiarità che ora esaminiamo.

I LAYER

La novità più rilevante è sicuramente la modalità di gestione del colore.

Un **layer**, concettualmente, è uno strato di colore, contenente informazioni di varia natura (tipo di pennello, tinte ed effetti speciali utilizzati) dettate dall'utente, che viene applicato all'immagine dietro comando di quest'ultimo.

Tale approccio differisce da quello di molti altri programmi nei quali, invece, il colore viene steso in tempo reale tramite un solo strumento e/o effetto alla volta.

Il vantaggio del primo metodo sta nella possibilità di eseguire diverse operazioni in diverse zone dell'immagine, ed applicare poi il layer quando si è convinti del risultato della *preview*.

Operativamente, tutto ciò si traduce nel disegnare normalmente sull'immagine con il tasto sinistro del mouse utilizzando liberamente tutte le combinazioni di funzioni che il programma mette a disposizione, e poi usare l'apposito comando **FIX** per indicare al programma di incorporare definitivamente nell'immagine le modifiche apportate.

Eventuali operazioni di *Undo* possono essere eseguite in due modi, in funzione del fatto che sia stato attivato o meno FIX: nel primo caso si deve ricorrere al comando **Undo/Redo** del menu **Options** (il quale opera ad un solo livello), nel secondo sarà sufficiente usare il tasto destro del mouse sulle zone prima trattate con il sinistro.

Gli utilizzatori abituali di "Deluxe Paint" sanno che una funzione analoga ed omonima a FIX era presente in tale programma: essa veniva però usata come un ausilio durante il lavoro, mentre in "Photogenics" essa è parte fondamentale del processo

produttivo. Dato che la semplice descrizione dell'uso dei layer probabilmente non rende giustizia alla potenza di questa filosofia operativa, riportiamo un esempio d'uso con gli operatori (i *paintmode*, che vedremo nel seguito): dopo aver applicato uno di questi ad una porzione dell'immagine (senza aver attivato FIX) è possibile variare i parametri concernenti l'effetto stesso per poter osservare, in tempo reale, le modifiche avvenute; in questo modo è facile dosare ogni effetto con estrema precisione e velocità.

Il meccanismo appena descritto funziona anche nell'applicazione di effetti diversi alla stessa area: in questo caso, risulta comodo scegliere l'effetto più idoneo alle proprie necessità.

I BRUSH

Usualmente, si è soliti definire "brush" (pennello) una porzione di un'immagine opportunamente ritagliata dal disegno originale ed utilizzata in vari modi.

In "Photogenics" per **brush** si intende invece lo strumento di disegno vero e proprio (matita, aerografo, gessetto,...) che sostituisce il classico punto usato da programmi quali "Deluxe Paint".

Ognuno dei tredici pennelli disponibili è stato studiato per riprodurre accuratamente lo strumento da cui prende il nome, consentendo così all'utente di superare le tipiche limitazioni che fino ad oggi avevano ancora fatto preferire agli artisti, almeno dal punto di vista strettamente pratico, una tela vera (con relativo pennello vero) allo schermo del computer: l'uso del **ChalkPastel** su uno sfondo nero in "Photogenics", ad esempio, equivale in tutto e per tutto a quello di un gessetto su una comune lavagna.

La caratteristica che fa definitivamente pendere la scelta verso il digitale è, almeno in questo programma, la possibilità di usare i brush in cooperazione con i paintmode: ciò significa che, ad esempio, usando l'aerografo ed impostando l'operatore **Emboss**, tutti e soli i pixel "spruzzati" saranno resi in rilievo, ad un livello strettamente dipendente dalla densità dello spruzzo stesso.

Per ottimizzare l'applicazione degli effetti è possibile definire le caratteristiche del brush corrente tramite tre parametri: **Size**, **Pressure** e **Trans** (**Transparency**).

Il primo modifica le dimensioni del pennello; il secondo ed il terzo, rispettivamente, controllano la velocità e l'intensità con cui l'effetto è applicato (in particolare, più il valore Trans è elevato, più sarà "trasparente" l'intervento dell'operatore). Questi parametri possono essere salvati come default per personalizzare i pennelli.

Nel paragrafo dedicato ai paintmode esamineremo più in dettaglio come l'uso combinato di tutte queste funzioni possa portare a risultati strabilianti.

Vediamo ora come sono manipolati i pennelli "normali", ovvero le porzioni d'immagine citate all'inizio del paragrafo. Essi vengono prelevati tramite un apposito comando **Cut**, ma piuttosto che diventare solidali al puntatore del mouse, vengono immediatamente trasferiti in un nuovo buffer e considerati quindi come una nuova immagine.

Sullo schermo di lavoro possono essere aperte più finestre contemporaneamente; si notino la finestra "Images" sul fondo e l'icona dell'immagine nascosta.

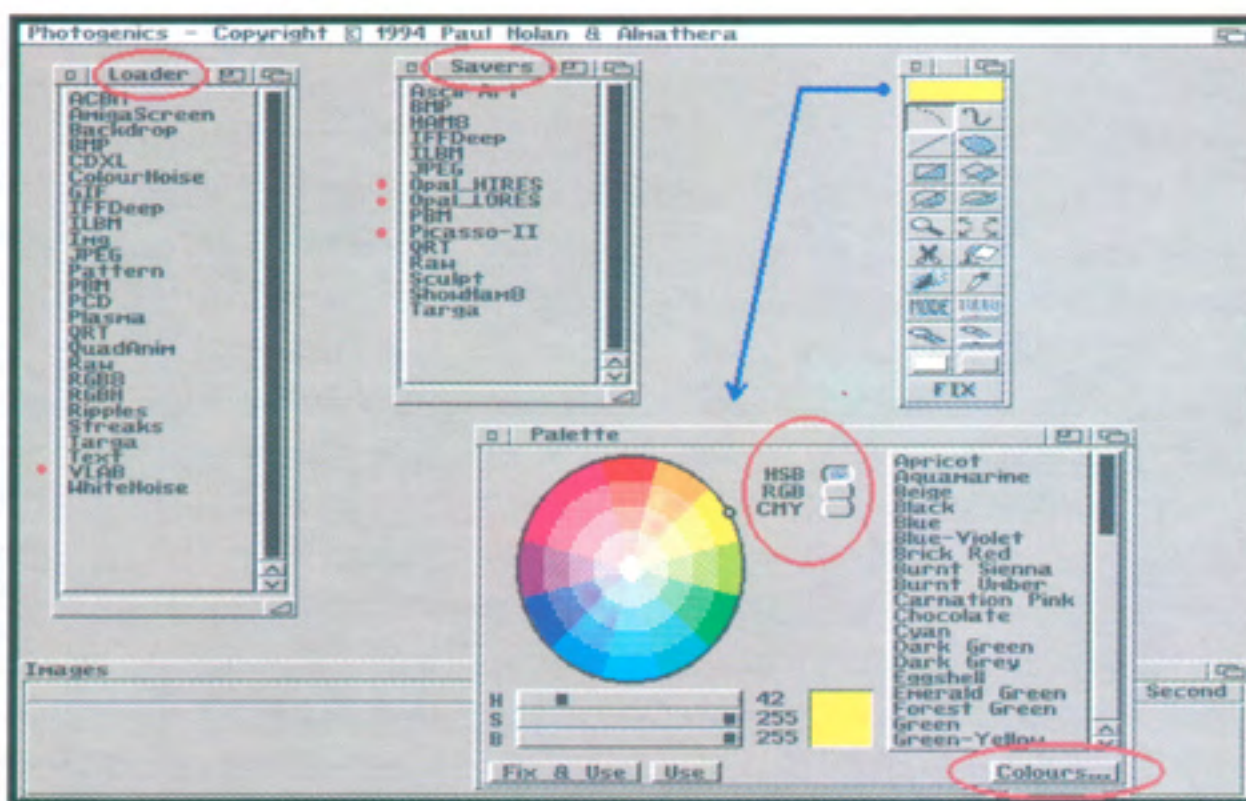
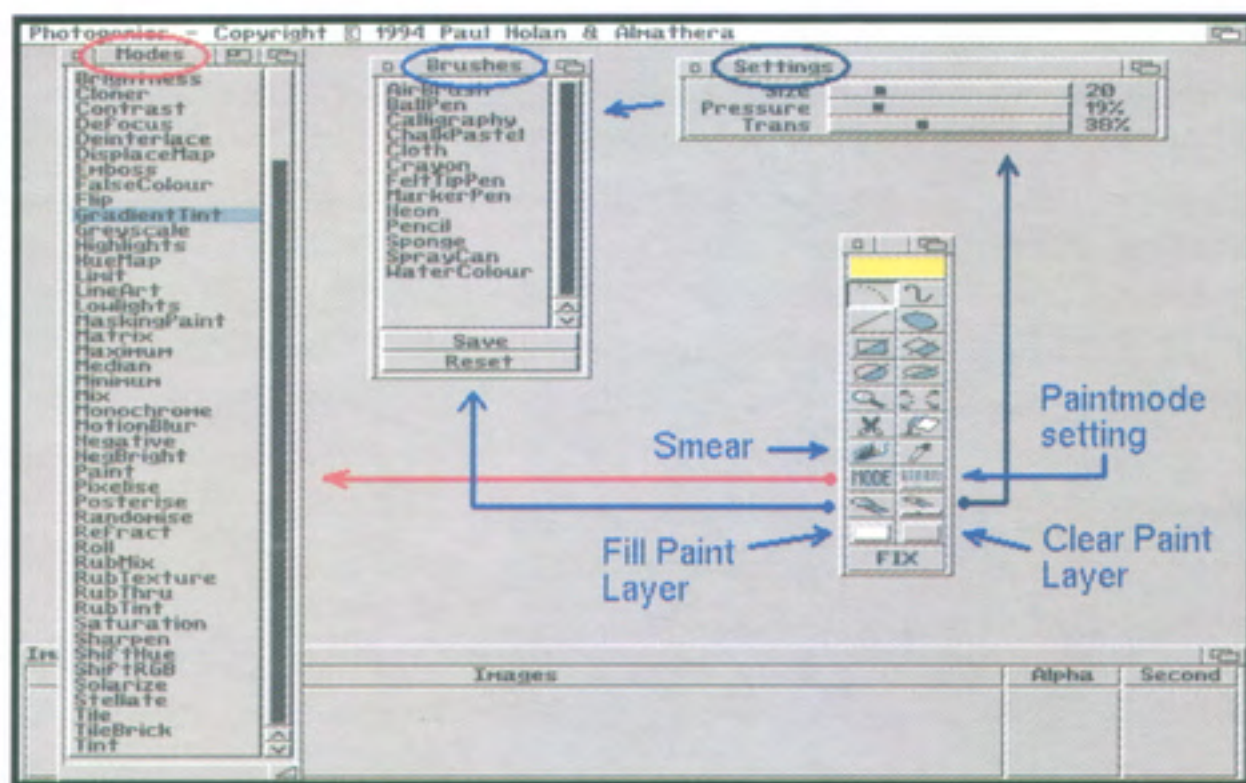
Questa gestione risulta, in genere, più scomoda di quella classica, la quale permette anche di disegnare, con il pennello appena definito, direttamente sull'immagine di partenza.

LA FINESTRA IMAGES

Altra innovazione introdotta dal programma è la gestione delle immagini attraverso la loro rappresentazione, in dimensioni ridotte, tramite apposite icone, raccolte nella finestra **Images** posta sul fondo dello schermo.

In essa è possibile indicare se un disegno debba fungere da Alpha Channel o da buffer secondario (per alcune operazioni di elaborazione, come vedremo): ciò si ottiene trascinando l'icona relativa nell'apposita area della finestra.

L'implementazione di tale interfaccia è stata pensata in virtù del fatto che è possibile visualizzare e ma-

Nelle due liste sulla sinistra sono elencati i moduli per l'input/output, dei quali abbiamo evidenziato quelli che richiedono hardware aggiuntivo; nella finestra "Palette" sono in evidenza la ruota dei colori e la lista delle tinte predefinite.

I requester "Modes", "Brushes" e "Settings" permettono di accedere alle funzioni più potenti del programma; come si vede, sono comodamente raggiungibili dalla "Toolbox".

nipolare più immagini contemporaneamente, ognuna in un proprio buffer; la sua utilità emerge quando si decide di "nascondere" un'immagine (tramite l'apposito comando nel menu Options) in modo che sia visualizzata solo in forma di icona. E' sufficiente clickare con il tasto sinistro del mouse su quest'ultima per ottenere nuovamente la rappresentazione a schermo.

I PAINTMODE

Per concludere la rassegna sulle peculiarità del programma, è doveroso citare le numerose funzioni di elaborazione dell'immagine.

In effetti, in questo caso non si può parlare propriamente di innovazioni, almeno in senso generale, dato che altri programmi prima di questo (il più famoso è il già citato "ADPro") avevano esplorato con successo il campo dell'*image processing*; nonostante ciò, la potenza e l'originalità degli operatori qui presenti giustificano pienamente il nostro interesse.

La descrizione delle caratteristiche di alcuni operatori sarà fornita più avanti; in questa sede vogliamo piuttosto introdurre il lettore alle modalità d'uso.

Innanzitutto, qualsiasi effetto può essere ristretto ad una porzione dell'immagine, definita tramite superfici geometriche classiche (rettangoli, ellissi...) o disegno a mano libera. E, fin qui, nulla di nuovo.

In secondo luogo, per garantire grande libertà operativa all'utente, è possibile usare, come anticipato in precedenza, libere combinazioni di brush ed operatori. Alcuni di questi ultimi usano, come parametro, il colore selezionato, altri solo la forma e le proprietà cromatiche del pennello scelto, altri ancora si appoggiano ad un'immagine secondaria. Esemplifichiamo qualche situazione tipica.

Usando il brush **Sponge** (spugna) ed il modo **Tint** è possibile "tamponare" l'immagine con il colore corrente, senza perdere i dettagli del disegno sottostante; ciò è utile, ad esempio, per colorare un'immagine in toni di grigio.

Con **MarkerPen** ed il modo **Brightness** si può modificare la luminosità dell'immagine nei punti desiderati; il colore corrente quindi non viene usato. Data la natura realistica del pennello scelto, saranno anche tenuti in considerazione gli effetti di mescolamento del colore applicato con quelli sottostanti e ciò impedisce, ad esempio, di disegnare sul nero (proprio come succede con i pennarelli veri)!

Oppure ancora, usando **Airbrush**, **RubThru** e disponendo un'immagine nel buffer secondario, è possibile delimitare tramite lo spruzzo dell'aerografo le zone dell'immagine in primo piano dalle quali vogliamo far trasparire lo sfondo.

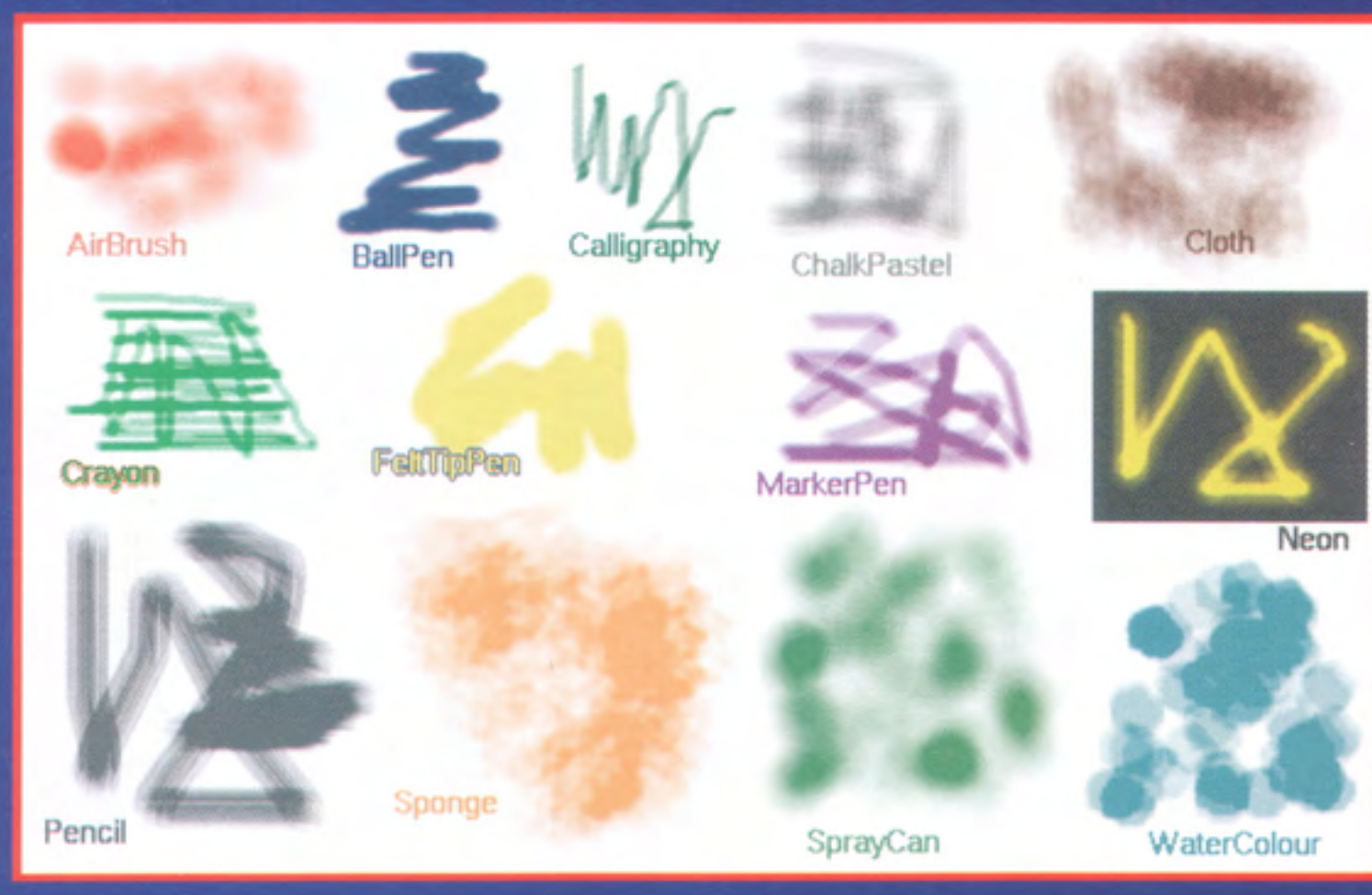
Per completare egregiamente le enormi potenzialità fin qui offerte dal programma, aggiungiamo che i parametri del pennello (Size, Pressure e Trans) intervengono in tutte le operazioni, dato che il brush è lo strumento attraverso il quale queste vengono applicate. Ciò garantisce un controllo totale e minuzioso delle funzioni del programma.

GLI ALTRI OPERATORI

Proseguendo nella trattazione sugli operatori, descriviamo due ulteriori implementazioni: **l'Alpha Channel** ed il **buffer secondario**.

Il primo, che in altri programmi è definito *stencil*, è una "maschera" che viene applicata all'immagine per impedirne le modifiche in determinate zone. Tecnicamente parlando, si trat-

TUTTI I PENNELLI DI "PHOTOGENICS"

Ecco i 13 pennelli in dotazione; per tutti la trasparenza è stata posta a "0", mentre la dimensione è stata scelta in modo da facilitare il riconoscimento dei dettagli.

ta di un disegno, opportunamente dimensionato, nel quale la maggiore o minore luminosità del colore nelle varie aree indica il livello di mascheratura. Ad esempio, nel caso l'Alpha Channel sia monocromatico, le zone bianche indicheranno la totale trasparenza al colore, dato che il bianco possiede la massima luminosità; usando invece un rosso od un giallo per delineare le zone accessibili, diminuirà la quantità di colore che sarà lasciata trasparire.

Il fatto che questo meccanismo si basi sull'intensità luminosa del colore scelto permette di impostare mascherature più o meno sfumate, i cui effetti non è facile descrivere a parole e, in molti casi, nemmeno prevedere: vale sicuramente la pena provarli.

L'Alpha Channel è attivo quando è presente un'immagine nell'apposito riquadro della finestra Images, indipendentemente da altre impostazioni; questo sistema garantisce grande versatilità, in particolare, nelle operazioni di composizione delle immagini.

IL BUFFER SECONDARIO

Il buffer secondario è, al pari dell'operatore appena visto, un valido aiuto durante il lavoro, ma, a differenza del primo, interviene solo quando il paintmode selezionato lo richiede.

I colori del disegno vengono interpretati sia per quello che sono che come informazioni per effetti particolari basati sulla loro diffusione.

L'uso tipico riguarda la composizione di immagini, l'uso dell'operatore DisplaceMap (che esamineremo nel prossimo paragrafo), nonché del già trattato RubThru.

Per concludere, ripetiamo che tutte le funzioni menzionate possono interagire a diversi livelli, consentendo di elevare la complessità dei risulati e contribuendo a rendere "Photogenics" un protagonista di assoluto rilievo nel campo dell'image processing professionale.

Gli effetti di alcuni paintmode; il font del testo, come in tutte le altre immagini, è fornito con il programma. I parametri indicati fra le parentesi permettono di controllare con precisione l'effetto scelto.

COME FUNZIONA

Descriveremo ora le caratteristiche tipiche di un programma di questo tipo, iniziando dall'interfaccia.

L'ambiente di lavoro viene aperto su schermo proprietario e sfrutta le risoluzioni **Picasso**, impostabili dall'interno del programma con **Settings/Screen Mode**.

Una **Toolbox** sulla destra contiene i comandi principali, dei quali alcuni sono replicati nei menu a tendina **Windows**, **Images** e **Brush**. La finestra sul fondo dello schermo, come abbiamo visto, facilita le operazioni di gestione delle immagini presenti in memoria.

E' possibile aprire un numero qualsiasi di buffer (limitato solo dalla RAM disponibile), ma solo uno può essere, in un dato istante, un Alpha Channel o un buffer secondario; le finestre che li contengono possono essere agevolmente ridimensionate e spostate.

LA TOOLBOX

Tramite essa è possibile pilotare la quasi totalità delle funzioni del programma, delle quali menzioneremo solo le più rilevanti.

Il primo gadget dall'alto indica il colore corrente e, tramite pressione del tasto sinistro del mouse, consente l'apertura della finestra per la gestione della palette.

In essa compaiono la ruota dei colori (un gadget introdotto nell'OS 3.0) ed una lista di tinte predefinite tra cui scegliere; tre selettori (**RGB**, **HSB**, **CMY**) indicano la modalità di intervento degli slider per il dosaggio delle componenti cromatiche.

Clickando su **Colours** si apre il requester, contenente la palette attuale, tramite il quale si gestiscono tutte le operazioni del caso, come succede in programmi simili.

Tale requester risulta però alquan-

La composizione delle immagini risulta un semplice esercizio di creatività, grazie alle potenti funzioni a disposizione; l'immagine evidenziata è riportata sulla confezione e sulla maglietta in essa contenuta.

to scomodo da usare, sia per le notevoli dimensioni (a causa delle quali esso copre gran parte dello schermo) che per la macchinosità nell'espletamento di alcune funzioni (ad esempio, la copiatura di un colore da un registro ad un altro).

Inoltre, una lista sulla destra, contenente i nomi delle immagini attualmente in memoria, dovrebbe consentire la scelta delle relative palette (se il formato dell'immagine contiene tale informazione); i nostri tentativi di sfruttarla si sono però spesso risolti nell'inattività del programma.

Infine, la corretta visualizzazione di tale finestra è possibile solo in schermi con risoluzioni orizzontali di almeno 750 punti.

Tornando alla Toolbox, la funzione **Zoom** presenta notevoli limitazioni, in quanto opera nella medesima finestra in cui è attivata, non lasciando quindi un riferimento in scala 1:1, e dirige l'ingrandimento sempre al centro dell'immagine (consentendo comunque di focalizzare altre zone tramite gli appositi slider sui bordi della finestra). Inoltre, il comando di ripristino associato alla funzione causa il ritorno immediato alla scala normale, senza gradualità.

UN CARICO DI EFFETTI

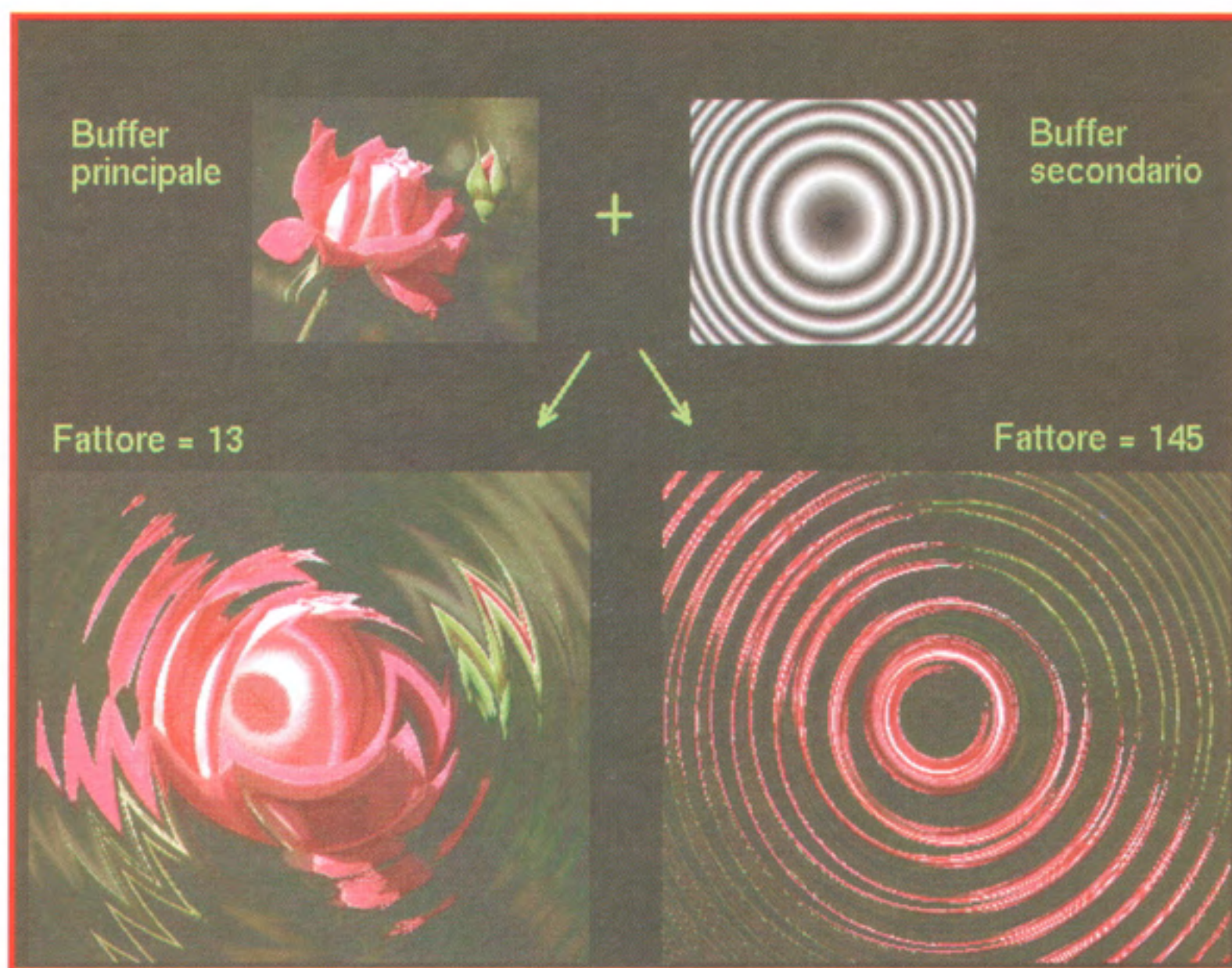
Smear permette di usare il pennello corrente, se il modo di disegno non è di tipo "pieno", per perturbare le zone di applicazione attraverso scie, come se il colore del disegno fosse costituito da vernice fresca. Utilizzando questa funzione, l'azione del tasto destro del mouse equivale a quella del sinistro, quindi la funzione di Undo è accessibile solamente tramite il comando Undo/Redo del menu Options.

I due gadget **Mode** aprono, rispettivamente, la lista degli operatori e dei loro parametri, quando previsti. In questa versione del programma sono presenti oltre **50** effetti, tutti molto utili ed interessanti, nonché, in molti casi, veramente spettacolari. Vediamone alcuni.

AddDust aggiunge un effetto "polveroso"; **Antique** applica una tonalità "seppia" come tinta dominante, per dare l'impressione dell'ingiallimento tipico delle vecchie fotografie; **MotionBlur** simula scie sfocate per indicare spostamenti veloci del soggetto; **Emboss** rende l'immagine in rilievo; **GradientTint** simula particolari filtri usati in fotografia per colorare solo la parte alta dell'immagine (secondo due parametri configurabili); **Matrix** permette di accedere alla gestione delle matrici per impostare effetti completamente definibili dall'utente; **Randomize** modifica casualmente le posizioni dei singoli pixel a simulare esplosioni o disordine nell'immagine e **Stellate** genera un gradevole effetto di scintillìo.

Una nota a parte merita **DisplaceMap**, che introduce entusiasmanti potenzialità nell'image processing. Esso consente di interpretare il disegno del buffer secondario come una mappa attraverso la quale agire sui pixel dell'immagine.

L'effetto, simile a quello ottenuto nei programmi di grafica tridimensionale con l'operatore **bump map**, risulta molto utile nella simulazione di turbolenze. Nel tutorial ad esso dedicato, descritto nel manuale, la mappa viene ottenuta con il caricatore **Ripples** (un generatore di onde concentriche): l'immagine viene così "perturbata" come se fosse riflessa in uno specchio d'acqua in cui è stato gettato un sasso!

Purtroppo la documentazione non è molto esaustiva nel descrivere tale operatore (peraltro uno di quelli dagli effetti più complessi), che l'utente deve quindi scoprire tramite prove in proprio.

Uno dei paintmode più spettacolari è "DisplaceMap"; per una buona riuscita dell'effetto è necessario che l'immagine nel buffer secondario non sia troppo complessa.

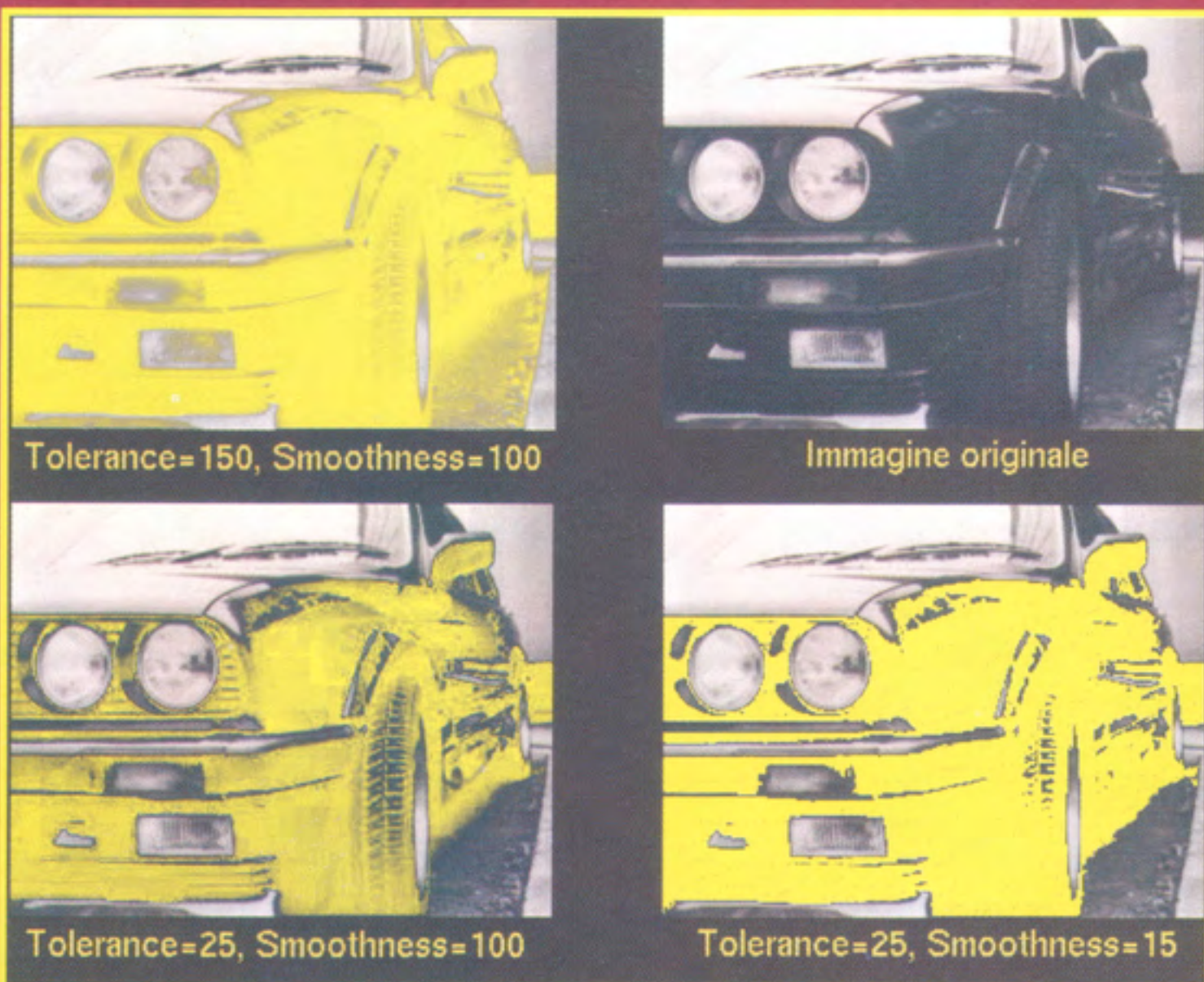
I comandi **Fill Paint Layer** e **Clear Paint Layer** consentono, rispettivamente, di estendere un effetto all'intero layer e di annullare tale operazione.

I MENU

Le funzioni non esaminate in precedenza trovano posto in **7 menu** a tendina, dei quali diamo una breve descrizione.

Project consente, in generale, di gestire un buffer.

Il comando **Open as** permette di decidere se l'immagine caricata sarà usata direttamente come Alpha Channel, buffer secondario o icona; **Open as/Other** richiama una lista di moduli tramite i quali è possibile caricare o salvare file in diversi for-

Sopra: immagini generate automaticamente tramite alcuni particolari loader.
Sotto: la funzione Fill. Il colore giallo è stato applicato a partire dal centro dell'immagine.

mati, aperti alla compatibilità con varie piattaforme; tra i tanti, citiamo **BMP** (per **Windows 3.1**), **Amiga-Screen** (un grabber) e **CDXL** (per animazioni su **CD32**).

Alcuni caricatori particolari producono invece un'immagine da usare come sfondo, allo stesso modo di come accadeva nel rivale "ADPro".

Backdrop chiede all'utente di specificare una palette **IFF** da cui estrarre un gradiente. Tale sistema ci sembra scomodo rispetto a quello adottato da "ADPro" (il quale necessita della scelta diretta dei pochi colori dai quali genera le apposite sfumature), anche se consente la presenza di un maggior numero di tinte sullo schermo ("ADPro" le limitava a 4). **Plasma**, **Streaks**, **ColourNoise** e **WhiteNoise** producono immagini casuali secondo diversi criteri (sono sempre spettacolari); **Text** permette di aprire un buffer contenente un testo (per il quale è possibile scegliere il font), che potrà essere in seguito sovrapposto ad un'altra immagine.

La filosofia modulare ora vista è adottata anche nei saver, attivabili tramite il comando **Save/Other**. In questo caso, notiamo la mancanza di un formato **GIF** in uscita; sul manuale si afferma che esso sarà ben presto soppiantato dal più efficiente **JPEG**, ma a noi la scelta sembra comunque avventata.

Ma la più imperdonabile "leggerezza", che mina seriamente l'esportabilità dei propri lavori sulle piattaforme **PC** e **Mac**, è l'esclusione di un loader e di un saver **TIFF**. Ciò comporta la rinuncia alle avanzate caratteristiche del formato, ma soprattutto l'impossibilità di produrre file già pronti per essere trasferiti direttamente in programmi DOS, Windows e Mac, nei quali sistemi il TIFF rappresenta lo standard d'elezione per le immagini bitmap.

Le opzioni più interessanti, in questa lista, etichettate **Picasso-II** e **Opal**, concernono la visualizzazione a **24 bit**: il saver si occupa si salvare l'immagine nella memoria video della scheda grafica, piuttosto che su disco (altra eredità di "ADPro)".

GLI ALTRI MENU

Dal menu Options è possibile usare l'Undo o liberare la memoria ad esso dedicata, nonché indicare il ruolo che le immagini devono avere sullo schermo (buffer principale o secondario, Alpha Channel), nascondere quella corrente (**Hide/Show Window**) e ripristinarne l'aspetto originario dopo eventuali ridimensionamenti della finestra che la contiene (**Restore Aspect**).

In **Image** si trovano tre comandi per modificare la geometria dell'immagine: **Scale**, **Rotate** e **Shear**.

Queste funzioni non sono state pensate per agire su porzioni ridotte del disegno; per ottenere questo risultato, sarà necessario scorporare in un nuovo buffer la parte da modificare (con il comando Cut della

Toolbox), usare l'operatore su questo ultimo e poi ricomporlo nell'immagine iniziale tramite la potente funzione **Compose**. Essa, raggiungibile da questo stesso menu, vanta una delle migliori implementazioni mai realizzate. Vediamone i dettagli.

Per prima cosa, è necessario disporre nel buffer secondario il disegno da sovrapporre e rendere visibile ed attivo quello principale, che fungerà da sfondo.

Azionato il comando ed ottenuta una prima rozza sovrapposizione, è possibile spostare e dimensionare il soggetto in primo piano tramite movimenti del mouse, previa attivazione di **Edit Points** e **Show Box** nel requester di gestione che comparirà, o, numericamente, inserendo i valori opportuni nelle stringhe apposite. Fatto ciò, si sceglie se e come devono essere sfumati i bordi dell'immagine in primo piano, attivando **Blend In/Out** e lavorando ancora con il mouse: il tasto destro scopre l'immagine sottostante (il sinistro opera al contrario) secondo la geometria e le caratteristiche del pennello attualmente selezionato.

Il paintmode "Stellate" aggiunge "preziosità" ad un soggetto, simulando su di esso la presenza di numerosi riflessi luminosi.

A sinistra: una semplice orchidea viene trattata con l'operatore "Refract", nel modo spiegato nell'immagine stessa, con risultati davvero gradevoli.

Il gadget **Brightness Key** permette di attivare un livello di trasparenza per fare intravedere lo sfondo; **Use Paint Mode**, se è attivo il precedente, utilizza il brush corrente con il paintmode attualmente selezionato; ad esempio, mentre si scopre l'immagine sottostante, è possibile aggiungere un effetto di rilievo!

Compose Alpha, infine, attiva l'eventuale livello di mascheratura impostato nell'apposito riquadro della finestra Images.

E' difficile rendere a parole la complessità degli effetti ottenibili tramite Compose, ma vi assicuriamo che l'impiego ragionato di tutte le sue funzioni porta a risultati davvero egregi.

Anche in questo caso, come in quello della DisplaceMap, il manuale non aiuta l'utente a padroneggiare le funzioni disponibili limitandone, di riflesso, le grandiose possibilità di applicazione: un vero peccato.

Tornando al discorso sul menu in questione, quanto detto sulla composizione di buffer in relazione alla modifica di piccole aree dell'immagine non si applica alle restanti opzioni (**Fill** e **Blur**) perché queste, possedendo corrispettivi comandi nella Toolbox, agiscono normalmente, tramite pennelli, su aree selezionate.

Esse sono inoltre completamente configurabili; in particolare, **Fill Options** consente di indicare valori di tolleranza (**Tolerance**) e gradualità (**Smoothness**) nello stendere il colore: il primo indica il livello di similarità che una tinta deve avere con quella del punto di applicazione affinché l'effetto di *filling* (riempimento) la investa; il secondo gestisce l'intensità con la quale il colore corrente copre i pixel indicati dalla precedente opzione.

L'ultima voce del menu, **Channels**, consente di limitare le modifiche cromatiche alle singole componenti **RGB** del colore.

IL MENU BRUSH

Il menu Brush controlla le proprietà dei pennelli, ma i suoi tre comandi sono raggiungibili tramite Toolbox.

Alpha/Paint Layer gestisce principalmente i rapporti tra il layer at-

tuale e l'Alpha Channel: è possibile copiare i cambiamenti attuali del layer sulla maschera e viceversa, nonché complementare i colori di ognuno di essi.

Le opzioni restanti, di minore importanza, vengono attivate direttamente dalla Toolbox; ciò succede anche per quelle del menu **Windows**, deputato alla gestione delle varie finestre del programma.

Da **Settings** si impostano infine le consuete preferenze per l'ambiente di lavoro: risoluzione, numero di colori nelle preview (HAM8, 8 bit di colore o tonalità di grigio) e visualizzazione della quantità di memoria a disposizione (**Memory Display**).

UN PROGRAMMA APERTO

"Photogenics" è un programma ad architettura aperta; ciò significa che chiunque può aggiungere nuove caratteristiche che rispondano a particolari esigenze personali.

Le modifiche possono interessare i brush, i paintmode ed i file **GIO**; quest'ultimo termine sta per **Graphics Input/Output** e si riferisce alla gestione dei loader e dei saver: l'utente può quindi allargare le già vaste possibilità del programma in questo ambito.

Nel cassetto **DevDocs** del terzo disco in dotazione sono contenute le informazioni necessarie per costruire i file. Nel caso dei brush si opera direttamente in "Photogenics" (o in qualsiasi altro programma di grafica pittorica), utilizzando gli strumenti di disegno convenzionali per dare forma ai propri pennelli; per i file GIO si deve invece ricorrere al **C**, mentre per i paintmode è usato l'**Assembly**. La documentazione su disco comprende sia informazioni generiche sul modo di procedere che listati di esempio, nonché raccomandazioni sui limiti legali delle proprie modifiche.

CONSIDERAZIONI FINALI

Dopo aver delineato le caratteristiche del programma, vogliamo approfondire le anticipazioni date in apertura sul confronto con "ADPro" ed "ImageFX".

"Photogenics", da quanto visto, sembra complessivamente più vicino al primo, poiché alcune limitazioni gli negano quella facilità d'impiego, nel disegno creativo a mano libera, riscontrabile in "ImageFX": tra queste citiamo la scomoda gestione della palette e delle porzioni d'immagine, lo zoom limitato, il ristretto numero di tool per il disegno, la resa della preview a 256 colori migliorabile (ottima invece quella in toni di grigio).

Rispetto al rivale, però, "Photogenics" risulta sicuramente paritario (se non superiore) sul fronte degli operatori di immagine, sopratutto per quanto riguarda facilità e versatilità di applicazione.

Ricordiamo infine che i confronti sono stati effettuati con la versione **2.5** di "ADPro" e la **1.5** di "ImageFX" (del quale è ormai uscita la versione **2.0**).

A livello di prestazioni, sia velocistiche che qualitative, il programma ci ha pienamente soddisfatto. Il fatto di aver usato un processore 68040 a 33 MHz non falsa più di tanto la prova, dato che programmi di questo tipo, pur essendo studiati anche per macchine meno dotate (Amiga 1200), esprimono il massimo su CPU veloci. Dal punto di vista dei risultati, poi, l'alta qualità è diventata ormai uno standard in ambito *true colour*, e "Photogenics" vi si adegua senza problemi.

DIFETTI PERDONABILI

In tema di affidabilità, invece, il giudizio è meno positivo: durante le lunghe prove, infatti, abbiamo fronteggiato alcuni blocchi del sistema; il motivo principale sembra essere un conflitto tra la presenza in background dell'utility "ChangeScreen", che gestisce le aperture di schermi in risoluzioni Picasso, ed alcune operazioni di "Photogenics" quali la chiusura del Workbench o l'apertura di buffer in risoluzioni diverse da quelle dello schermo di lavoro.

Anche la penuria di memoria può causare spiacevoli inconvenienti, quali lentezza ed errori nel refresh dello schermo; nonostante il manuale indichi **4 MB** come quantità consigliata, in alcuni casi questi non ci sono sembrati sufficienti.

Sempre per quanto riguarda i difetti, dobbiamo annotare l'assenza di un'interfaccia **ARexx** (oltre che del già rimpianto supporto per il formato TIFF) e l'impossibilità, per i possessori di schede grafiche, di lavorare direttamente a 24 bit; per finire, le spiegazioni fornite dal manuale sono spesso insufficienti ed incomplete (pochi anche i tutorial).

Riteniamo comunque che queste mancanze possano essere imputate alla giovane età del programma (si tratta pur sempre della versione **1.1**) e crediamo sia il caso di dare tempo e fiducia ai programmatori.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Photogenics 1.1

PRODUTTORE:
Almathera

DISTRIBUTORE:
DB-Line, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA)
Tel. 0332/819104 - 767270
Fax. 0332/767244 - 819044
BBS 0332/706739 - 767277

PREZZO:
Lire 149.000

DOTAZIONE/MANUALI	71%
PRESTAZIONI	93%
AFFIDABILITA'	73%
FACILITA' D'IMPIEGO	83%
PRESTAZIONI/PREZZO	97%

REQUISITI H/S:
2 MB di Chip RAM, OS 3.0 o superiori e chipset AGA (o scheda grafica supportata).

PREGI:
Superba versatilità nell'uso degli effetti, originalità di molte soluzioni, grande numero di formati di Input/Output, architettura aperta, prezzo molto contenuto.

DIFETTI:
Manuale scarno, mancanza della porta ARexx, scarsa affidabilità in situazioni critiche, gestione scomoda di alcune funzioni, mancanza del supporto del formato TIFF.

NEWS

NOVITA' DALLA DB-LINE

La DB-Line ha annunciato la disponibilità di vari nuovi prodotti per Amiga.

Si comincia con dei **case tower** per **Amiga 500, 1200** e **4000,** prodotti dalla **Mikronik**.

Il primo racchiude tre slot Zorro II, due PC-ISA, uno video (opzionale), due vani da 5.25", tre da 3.5" utilizzabili per floppy drive e due interni da 3.5" per hard disk. Il prezzo al pubblico non è ancora stato comunicato.

Il case dedicato all'**Amiga 1200** presenta cinque slot Zorro II, 4 PC-ISA, tre vani da 5.25", tre da 3.5" utilizzabili per floppy drive e due interni da 3.5" per hard disk. Il prezzo al pubblico indicativo è di lire 1.259.000.

Infine, il case tower per **Amiga 4000** contiene sette slot Zorro II/Zorro III, cinque PC-ISA, due video, sei vani da 5.25", tre da 3.5" utilizzabili per floppy drive e due interni da 3.5" per hard disk. Il prezzo al pubblico indicativo è di lire 959.000 con IVA.

Per i sopracitati case saranno in seguito disponibili tastiere, alimentatori e accessori vari.

Dal 15 aprile sarà distribuito il **Flicker Fixer Scandoubler 2 AGA**, un deinterlacciatore per **Amiga 4000**. Le sue caratteristiche gli permettono di: deinterlacciare automaticamente tutti i modi video AGA (PAL, DblPAL e Super72 interlacciati, ecc.); raddoppiare il numero di linee dei modi video non interlacciati per consentirne la visualizzazione sui monitor VGA; supportare i monitor di tipo **VGA-only**, **SVGA** e **Multiscan**; disabilitare i modi video non gestibili dal proprio monitor; visualizzare immagini nitide e ben definite anche con risoluzioni orizzontali di 1440 pixel (per es. la PAL Super-Hires Overscan).

La scheda è dotata di un connettore standard **VGA** a 15 poli, nonché di uscite **videocomposito** e **Super VHS** per collegarsi a videoregistratori e televisori. Dispone inoltre, per la gestione interna dei segnali, di **2 MB** di RAM video. Per i modi non PAL di Amiga è inoltre necessario un monitor Multiscan che supporti le frequenze da **48** a **64 KHz**. Il prezzo indicativo al pubblico è stato fissato in lire 799.000 + IVA.

Sono inoltre in vendita le nuove versioni della scheda **VLab Motion** e del controller per CD-ROM **Tandem**: la prima opera ora più efficientemente anche ai livelli qualitativi più alti ed è accompagnata dalla versione **2.1** di "**MovieShop**" che, oltre a correzioni ed aggiunte di operatori, rende disponibile il montaggio sincrono delle tracce sonore registrate mediante la scheda audio **Toccata**; il secondo, aggiornato sia nella versione **PCMCIA** che **Zorro II**, supporta ora tutti i lettori CD-ROM **IDE** a doppia, tripla e quadrupla velocità.

Sempre in tema di lettori CD-ROM, il **Nakamichi MBR-7** è un lettore **SCSI-2** a doppia velocità in grado di caricare fino a 7 CD negli standard: **CD-ROM**, **CD-DA** (audio), **CD-ROM XA** e **Photo CD**. E' direttamente collegabile ad un impianto stereo Hi-Fi mediante connettori stereo RCA, oppure ad una cuffia mediante il mini phone jack. Permette inoltre la digitalizzazione diretta su HD delle tracce audio ed è inseribile in una catena **SCSI** grazie agli appositi connettori presenti sull'apparecchio.

Molto ampio è il ventaglio delle proposte per tutti coloro che sono interessati alla grafica 3D.

Per quanto riguarda l'hardware, segnaliamo il potenziale rivale del "Raptor": "**Cobra AXP 275**", una stazione grafica, prodotta dalla **Carrera Computers**, basata su una CPU **Alpha** clockata a **275 Mhz**; si connette all'Amiga mediante una scheda di rete inclusa ed è venduta insieme al pacchetto "**ScreamerNet**", che ne permette il controllo da parte di "Lightwave 3.5" o superiori; può comunque operare anche con altri applicativi quali "**Caligari Truespace**", "**Real 3D**", "**ImageMaster RT**" ed altri.

Anche dal fronte del software si segnalano diverse novità.

Il celeberrimo "**LightWave**", recensito in questo stesso numero di AmigaByte nella versione 3.5, è stato aggiornato alla versione **4**, disponibile dal mese di aprile. Il prezzo non è stato ancora comunicato.

"**Hollywood FX**" è dedicato alla generazione di animazioni 3D, per produzioni interattive e videografiche, in abbinamento con "LightWave". Gli effetti che mette a disposizione includono finestre multiple in movimento, transizioni, trasformazioni 3D ed effetti particellari.

"**World Construction Set**" è un programma per la modellazione del terreno in 3D, particolarmente improntato ad una verosimile simulazione visiva di un ecosistema.

Sono inoltre disponibili "**Impact!**", modulo di animazione per "Lightwave" che tiene conto dei parametri fisici di ogni movimento, "**Motion Master**", editor di animazioni anche molto complesse, "**WaveMaker**", programma per la produzione di animazioni di logotipi e, infine, "**Pixel 3D**", modellatore di oggetti 3D.

DB-Line s.r.l., V.le Rimembranze 26/c, 21024 Biandronno (VA), TEL. 0332/819104, FAX 0332/767244, BBS 0332/767277.

PRENDERE IL BUS...

...porta al mondo PC. Ci riferiamo all'ultima scheda prodotta dalla **Software Results Enterprises**, "**GG2 Bus +**", che permette di aggiungere al proprio Amiga quasi tutte le schede hardware per **PC** grazie all'emulazione del bus **ISA**, purché siano di tipo **AT compatibile** (con un **bus a 8 MHz**) e non operino in modo **DMA**. Tipicamente,

si possono utilizzare schede di I/O, Ethernet non DMA, VGA, A/D per collegamenti in rete, modem interni, controller IDE, ecc.

La velocità di accesso è quella possbile con il bus Zorro II, a meno che non venga inserito il supporto per dei cicli di attesa.

Per quanto riguarda il software, vengono forniti "**IBMSer device**", "**IBM Print device**", "**IBMIDE device**", "**NE1000 device**" e "**NE2000 device**"; essi effettuano l'interfacciamento, rispettivamente, con modem interni e schede I/O multiple, con stampanti che usino porte parallele su schede I/O multiple, con hard disk IDE (RLL o MFM) e con le schede NE1000 e NE2000 e compatibili.

Un discorso a parte meritano le schede **VGA/SVGA**. L'hardware della "GG2 Bus +" le riconosce, ma non sono stati ancora sviluppati dei driver software che le possano controllare ed interfacciare al resto del sistema. Una soluzione a questa mancanza potrebbe essere costituita dal sistema grafico **RTG** (ovvero indipendente dall'hardware) **EGS** della Viona Development.

E' stata assicurata la compatibilità con "**CrossPC**" e "**PC-Task**", i quali rilevano la GG2 e permettono di utilizzare l'hardware aggiuntivo per PC dall'interno dell'emulazione. Tra le varie schede testate con successo sono citate le programmatrici di ROM e quelle video.

Il prodotto si installa in uno slot Zorro allineato con uno PC-AT del proprio **A2000/2500/3000/4000** e richiede almeno **1 MB** dello spazio di memoria **AutoConfig** per mappare correttamente tutte le locazioni di memoria di un PC.

Per chi avesse già occupato tutti gli 8 MB concessi dallo standard Zorro II, la ditta sta valutando la possibilità di rilasciare una versione della GG2 che non supporti le schede VGA e quindi possa limitare le sue richieste a 64 K di memoria AutoConfig, in quanto è l'interfacciamento con una VGA a far richiedere dalla GG2 almeno 1 MB. Questa speciale versione si mapperebbe nello spazio di 64 K secondario dove risiedono temporaneamente le schede AutoConfig Zorro II prima di essere mappate al loro indirizzo finale. Inoltre, non richiederebbe la disabilitazione della cache dei dati sulle macchine **68020/030/040** durante gli accessi al bus Zorro II (con la versione più estesa della GG2 il problema può essere aggirato con l'uso di "**Enforcer**", ma solo con i processori dotati di MMU).

La scheda non funziona con le **Bridgeboard** della Commodore e richiede almeno il sistema operativo **2.04**.

Gli interessati devono rivolgersi direttamente alla ditta produttrice, in quanto non vi sono distributori nazionali. Il prezzo è di $119.95 (tasse escluse), più $35 di spedizione assicurata per via aerea, da trasferire su conti di banche statunitensi o attraverso ordini postali internazionali e comunque in dollari americani; non è al momento possibile pagare con carta di credito.

Per maggiori informazioni:

Software Results Enterprises, 2447 N. 4th St., Ste. B, Columbus, OH 43202-2706, Tel 614/262-9146, Fax 614/267-2683, Posta elettronica sales@kumiss. Infinet. Com support#kumiss. Infinet. Comm

Viaggio alla scoperta degli off-line reader: cosa sono, come funzionano e perché sono così utili per far spendere meno in bolletta i possessori di un modem.

IMPARIAMO INSIEME COSA SONO...

I LETTORI "QWK"

di Dario Pistella

In un mondo percorso ormai sempre più dalle cosiddette *Information Superhigway* ("autostrade dell'informazione"), in cui scambi di ogni tipo e fra entità residenti ovunque sul pianeta avvengono per via telematica, le BBS di tipo amatoriale divengono sempre più numerose ed assumono un ruolo fondamentale nel "traffico" di dati che percorre la terra in lungo ed in largo.

BBS sta per **Bulletin Board System**, qualcosa come "bacheca elettronica", altrimenti detta "banca dati". A gestire queste BBS sono i **sysop** (**System Operator**), e chiunque può mettere in piedi una BBS e divenirne sysop: bastano un telefono, un modem, un computer, un programma di comunicazione e tanta buona volontà di fornire i più diversi servizi a tutti quelli che, in possesso della stessa apparecchiatura di base, vogliano muoversi in quello che ormai viene chiamato *cyberspazio*.

LA PRIMA BBS IN ITALIA

La banca dati di proprietà della società editrice di **Amiga Byte** è **BBS 2000**: aprì i battenti per prima in Italia nell'ormai lontano 1983, facendo da battistrada a tutte le BBS dello stesso tipo che nacquero in seguito a centinaia, per raggiungere il numero attuale già elevato ed in continua espansione.

La maggior parte delle BBS amatoriali in Italia e nel mondo è strutturata in due settori: quello relativo alla **messaggistica** e quello relativo ai **file**.

Non è la prima volta che Amiga Byte si occupa di questo argomento, ma poiché a ciascuno spetta la sua prima volta e per molti il discorso costituisce novità, torneremo a raccontare in che cosa consiste una BBS, iniziando dalla messaggistica.

La aree messaggi delle BBS rappresentano una parte molto sostanziosa ed indubbiamente interessante. Esistono aree dedicate ai più svariati soggetti, dai libri alla musica, dall'università ai problemi tecnici, dalle ricerche sull'AIDS alla teologia, e la lista potrebbe continuare ancora molto a lungo. Ed è indubbio che la maggior attrattiva della messaggistica sia rappresentata dalla possibilità di scambiare idee, opinioni, di portare avanti discorsi con persone che si trovano in ogni parte d'Italia o addirittura del mondo. E i Network di messaggistica sono moltissimi oggi come oggi.

I messaggi, o meglio, la "posta telematica", la si può scrivere e leggere nel corso di un normale collegamento con una BBS, ma come è facile intuire la lettura/scrittura di messaggi *on-line* (cioè nel corso di un collegamento) non rappresenta certo il modo migliore o più economico per usare al meglio le potenzialità offerte dalla messaggistica.

I LETTORI "QWK"

Ovviamente, è ben più comodo ed economico avere la possibilità di leggere e scrivere i messaggi a modem spento, con tutta calma; poterli vedere e correggere a piacimento,

senza la minima spesa e avendo davanti il panorama completo della posta di ciascuna area. E questa comodità, per nostra fortuna, è stata creata, ed è oggi largamente supportata da quasi tutte le BBS. Si tratta, come già avrete capito, del cosiddetti *lettori "QWK"*.

Tra le tante opzioni dei menu delle BBS, in genere se ne trova una proprio relativa alla funzione "QWK". Che cosa significa? Selezionando tale opzione, sarà possibile indicare le aree messaggistiche che più interessano all'interno della BBS, scegliere il tipo di messaggi che si desidera leggere (privati o pubblici), il numero massimo di messaggi che si intende leggere e così via, attraverso opzioni variabili a seconda della BBS e del programma QWK che questa utilizza.

Cosa succede dopo aver effettuato le proprie scelte? Tra le varie decisioni da prendere, ci sarà sempre quella relativa al tipo di compressione che si intende utilizzare (**LHA**, **LZH**, **ARC**, **ZIP**,...). Ed ora vediamo di capirne il motivo.

Sopra: "WWF-READER". Un impatto grafico molto semplice e intuitivo lo rende estremamente user-friendly.
A destra: "AMIQWK II". La lista delle aree per la scelta della sezione messaggi che interessa leggere.

I FILE CREATI

Una volta evidenziate le aree che più interessano, il QWK inizierà quella che si definisce "l'esportazione" dei messaggi. Durante questa operazione vengono creati tre tipi di files. Il primo è il "**CONTROL.DAT**", nel quale sono contenuti il nome della BBS e i dati ad essa relativa, la data e l'ora in cui è stato creato il pacchetto, il nome dell'utente che lo ha richiesto, e una lista composta da due linee: **Numero dell'area esportata e Nome dell'area esportata.**

Alla fine del CONTROL.DAT, opzionalmente, possono essere inseriti i nomi di alcuni files che non riguardano i messaggi, ma che possono essere stati richiesti dall'utente alla BBS tramite il QWK. In genere essi sono: la lista file, il file "Hello" che può contenere istruzioni per il QWK o per la BBS, ed il file "News", che può contenere bollettini della BBS.

Questi file comunque non ci interessano ai fini della spiegazione del QWK. Un esempio di CONTROL.DAT può essere il seguente:

BBS2000 (nome della BBS)
Milano, Italy (luogo della BBS)
++39-2-781147 (numero della BBS)
Vertigo, Sysop (nome del sysop)
20001,Vert (DOOR_SERIAL, PACKET_ID)
01-10-1994,14:54:44 (mm-dd-yyyy, hh:mm:ss, ora del pacchetto)
Mario Rossi (nome dell'utente)
(Nome del QMENU file se esiste)
0
0
254 (totale # delle conferenze - 1)
0 (# della prima conferenza)
Local (nome della conferenza, max 10 caratteri)
1 (# della seconda conferenza)
I_Central (etc...per 255 conferenze ...)
Hello (nome del file di benvenuto, opzionale)
News (nome del file notizie, opzionale)
Goodbye (nome del file di goodbye, opzionale)

Nel pacchetto QWK è presente un solo CONTROL.DAT.

Il secondo tipo di file che viene incorporato nel pacchetto è invece il "**xxx.NDX**". Ci sarà un file di questo tipo per ogni area esportata (e quindi presente nel CONTROL.DAT). Al posto di "xxx" ci sarà il numero dell'area cui l'*index* si riferisce, e all'interno del file sono contenuti i numeri dei record che puntano all'interno del file "MESSAGES.DAT", ovvero quello che contiene i messaggi veri e propri e di cui parleremo fra poco.

Ogni file .NDX, sarà composto di record lunghi 5 bytes, disposti in questo modo (posizione di partenza, byte, descrizione):

1, 4, numero di record del messaggio in formato MKS$.
5, 1, numero della conferenza.

Diamo qui una formula per convertire x, inteso come LONGINT nel formato MKS$, in un intero binario:

```
MKSToNum := ((x AND NOT $ff000000) OR $00800000)SHR (24 - ((x SHR 24) AND $7f));
```

La definizione è in **PASCAL**, ma sarà facile per i programmatori adattarla ad altri linguaggi.

Ed infine, nel pacchetto QWK è presente l'ultimo file, ma anche il più importante perchè contiene i testi di tutti i messaggi esportati. Il file si chiama "**MESSAGES.DAT**" e come potete immaginare è la parte più sostanziosa del pacchetto. Il

"MESSAGES.DAT" è composto da record di lunghezza logica di 128 bytes. Il primo record contiene sempre un messaggio di copyright del programma che ha creato il pacchetto. I messaggi, quindi, iniziano a partire dal secondo record utilizzando il seguente formato (posizione di partenza, byte, descrizione):

1, 1, flag di stato del msg
2, 7,numero del messaggio
9, 8, data (MM-DD-YY)
17, 5, ora (HH:MM)
22, 25, destinatario
47, 25, mittente
72, 25, soggetto
97, 12, password
109, 8, numero di riferimento del messaggio
117, 6, numero di blocchi
123, 1, stato del messaggio
124, 1, numero della conferenza

Il testo del messaggio continua nel record successivo ed occupera il numero di record segnato nel byte **117** ed è delimitato dal carattere **ASCII 227** al termine delle linee.

Dopo aver creato il "MESSAGES.DAT", il "CONTROL.DAT" e i vari "xxx.NDX", la BBS impacchetterà il tutto con il metodo di compressione da voi richiesto e chiamerà il file in un modo standard fissato, formato dalle prime lettere del nome della BBS, seguite dal suffisso ".QWK".

A questo punto il pacchetto è pronto per essere prelevato con un normalissimo download.

LE RISPOSTE

Una volta prelevato il pacchetto, quando avrete tempo e voglia, sarà sufficiente che carichiate uno degli innumerevoli lettori del formato QWK in circolazione, il quale si occuperà di analizzare il pacchetto, scompattarlo ed interpretare correttamente tutti i files sopradescritti, per darvi infine la possibilità di leggere e scrivere messaggi nelle aree che avete selezionato. Una volta scritti, i vostri messaggi andranno esportati, e in pratica verrà creato un nuovo pacchetto, che avrà però suffisso **.REP**.

Questo pacchetto andrà "uploadato" alla BBS da cui avete prelevato il .QWK, la quale si occuperà di importare i messaggi e le risposte da voi scritte nelle aree file corrette.

A differenza del .QWK, il pacchetto .REP contiene però un solo file, chiamato "NOMEDELLABBS.MSG". Questo file ha circa lo stesso formato del "MESSAGES.DAT", con un paio di eccezioni:

1. Il primo blocco del file "NOMEDELLABBS.MSG" deve contenere spazi eccezion fatta per l'*ID* del pacchetto nei primi byte;

2. Invece del numero del messaggio nel campo "Numero del messaggio" (byte 2) ci deve essere il numero della conferenza nella quale il messaggio deve essere inserito.

QWK READER PER AMIGA

Molti lettori QWK sono stati creati per Amiga e tra i migliori possiamo sicuramente annoverare "**WWFreader**", "**AMIQWKII**" e "**THOR**".

In particolare il secondo si distingue dagli altri per la sua facilità di uso nonchè per la sua straordinaria velocità. Tra le sue features, inoltre, si ha la facilitazione della creazione automatica di una pseudoarea **PERSONAL**, in cui vengono messi tutti i messaggi indirizzati all'utente, con la specificazione dell'area reale in cui questi si trovano.

"THOR" invece può risultare un tantino più complicato da usare, date le molte opzioni disponibili, nonostante l'ottima qualità dei risultati ottenibili.

"WWFreader" invece, pur essendo semplice da usare, non è certo il massimo nè per la velocità, nè per la gestione delle aree.

In conclusione, il suggerimento per tutti coloro che sono interessati alla messaggistica è certamente quello di procurarsi prima possibile un lettore QWK, per avere la possibilità di sfruttare appieno le potenzialità offerte dalla posta telematica e per poter partecipare attivamente alla vita dei network messaggistici.

A destra: in "AMIQWK II", il requester di selezione del pacchetto "QWK" che si desidera aprire e leggere. In basso: ancora in "AMIQWK", tutte le informazioni sul pacchetto aperto e il menu relativo a ciò che si desidera esaminare.

QUESTIONE DI FILESYSTEM

Spettabile Redazione, vorrei sapere se, aggiungendo un disk drive ad alta densità al mio Amiga 2000, potrò leggere anche i dischi DOS e MAC. In caso contrario, di cos'altro avrei bisogno?

Luca Spaventa, Foggia

Un disk drive ad alta densità non è sufficiente per leggere dischi in formato DOS e MAC, in quanto occorre anche un emulatore dei rispettivi filesystem.

Per Amiga sono disponibili, rispettivamente per i sistemi DOS e MAC, "CrossDOS" e "CrossMAC"; il primo è fornito di serie a partire dalla versione 2.1 del Workbench.

A questo va però aggiunto che un drive ad alta densità aumenta di molto il grado di compatibilità tra le diverse macchine.

Infatti, negli ambienti DOS e MAC sono ormai scomparsi i supporti a bassa densità e, se la differenza di capacità di ogni singolo disco può essere facilmente aggirata nel caso DOS con un numero doppio di dischi Amiga a bassa densità, i problemi nel caso del MAC sono molto più seri, perchè non è possibile, con un drive Amiga a bassa densità, leggere dischi MAC di alcun tipo, a meno di utilizzare appositi circuiti hardware. Ciò è motivato dal fatto che i disk drive a bassa densità del MAC possedevano una velocità angolare di rotazione variabile, uno stratagemma per spremere quanti più byte possibile dai dischi impossibile da riprodurre su lettori a velocità angolare fissa come quelli usati con Amiga.

E' invece possibile, con un disk drive ad alta densità, leggere dischi MAC ad alta densità da 1.6 MB grazie a "CrossMAC" od al software di gestione di alcuni emulatori hardware del MAC (A-MAX ed EMPLANT), poichè i lettori HD del MAC hanno abbandonato la teoria della velocità di rotazione variabile, dimostratasi più una fonte di incompatibilità con altri sistemi che un reale guadagno di spazio sui dischi.

OSSESSIONE DA VIRUS

Sono un neo-utente di un Amiga 1200 che, appena ricevuta la macchina, è stato messo in guardia dal rivenditore e dagli amici sul pericolo costituito dai virus. Mi è stato detto, tra le altre cose, che non è sufficiente proteggere i dischetti in scrittura per scongiurarne il contagio e, ancora, che anche lo spegnimento del computer non può estirpare i virus dalla memoria del calcolatore, in quanto questi si nasconderebbero nella memoria dell'orologio alimentata dalla batteria a tampone. Cosa c'è di vero in queste affermazioni? Non c'è nessun rimedio sicuro alla minaccia di contaminazione?

Francesco Pezzati, Genova

Mettere sul "chi va là!" i nuovi utenti di computer in merito alla minaccia dei virus è una buona consuetudine, basta che le informazioni fornite siano poi corrette.

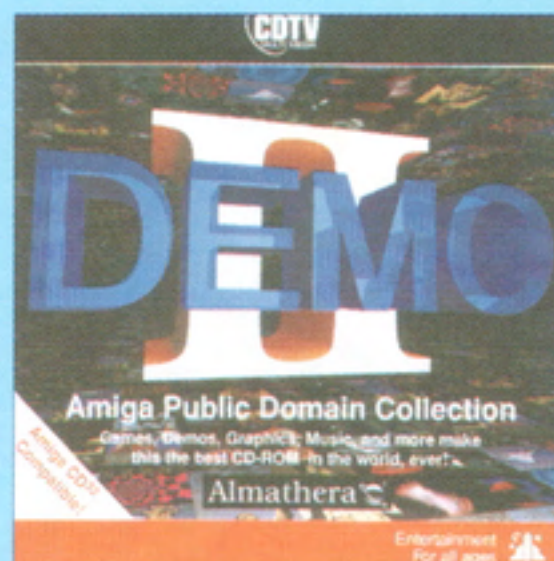
Dobbiamo infatti smentire la diceria secondo la quale i dischi protetti in scrittura non sono immuni da virus. Infatti il controllo sulla possibilità di scrivere su un disco viene effettuato dal lettore di floppy disk, che non può venire influenzato in alcun modo dal sistema operativo o da un programma durante questa sua verifica, in quanto è una procedura non gestibile via software. Qualsiasi forma di protezione basata sul sistema operativo può essere aggirata, ma bit e byte non possono "mettere le mani" su circuiti non progettati per essere controllati tramite istruzioni software.

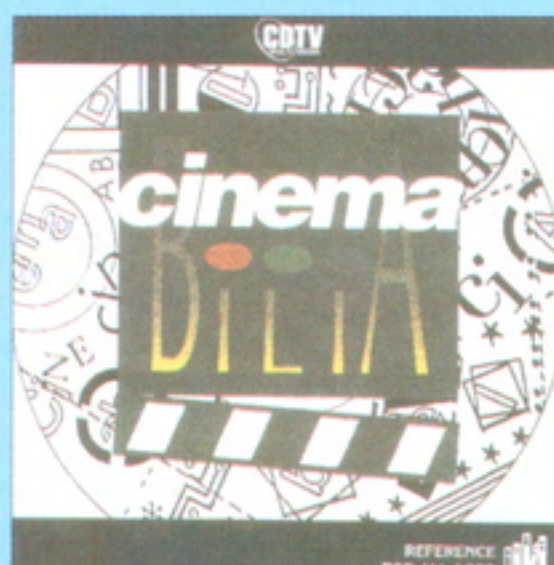
Inoltre, sebbene un virus potrebbe in teoria annidarsi nella memoria dell'orologio di sistema alimentata dalla batteria a tampone, ciò non può aver luogo in pratica a causa delle ridotte dimensioni di quest'area di memoria. Nessun virus, neanche quelli scritti in Assembly, potrebbe entrare nei pochissimi byte che formano quest'ultima, quindi il pericolo non sussiste (i virus più brevi eccedono la capacità di tale buffer nell'ordine di parecchie decine di volte).

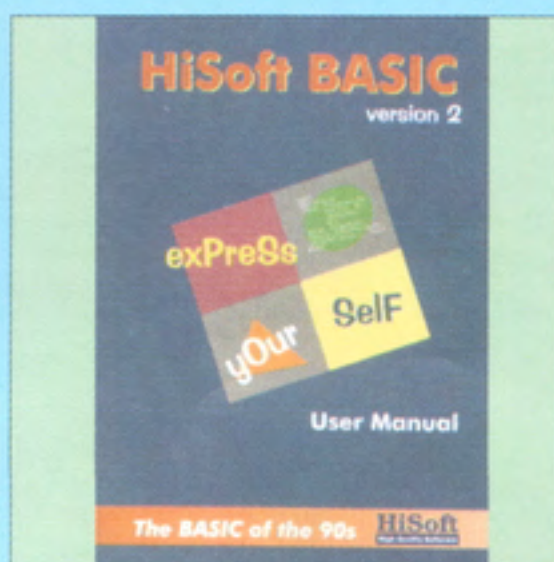
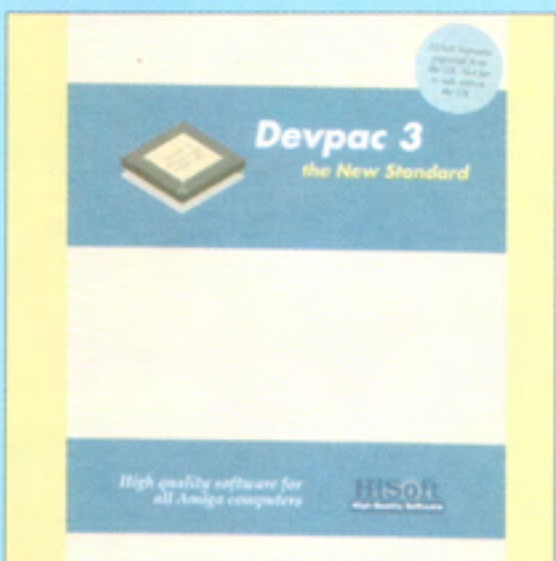
Nel suo caso specifico, poi, il problema è ancora più remoto, in quanto gli A1200 di base non dispongono dell'orologio interno e della relativa memoria statica.

La redazione di AmigaByte può essere contattata anche per via telematica ai seguenti indirizzi di posta elettronica:

Internet: agora@bbs2000.sublink.org
Fidonet: 2:331/301
Amiganet: 39:101/101
CompuServe: 100022,602

PHOTOLITE: Un programma su **CD-Rom** che rende il vostro Amiga dotato di lettore di CD in grado di leggere e visualizzare i Photo CD Kodak.
Compatibile con qualsiasi Amiga con chipset AGA, WorkBench 2.04+ ed almeno 3Mb di memoria, oppure con un Amiga CD32.
Lire 119.000 (compatibile CD32)

DEMO 1: Per gli amanti della grafica e delle animazioni; 32 Mb di immagini; centinaia di immagini e demo di giochi e programmi di ogni genere; circa 1000 moduli musicali.
Lire 59.000 (compatibile CDTV)
DEMO 2: Incredibile: oltre 100 giochi PD pronti all'uso; decine di animazioni; circa 6000 sample sonori IFF; tantissime immagini a 24 bit; oltre 2000 moduli musicali Protracker con player; centinaia delle migliori demo e intro...
Lire 59.000 (compatibile CDTV)

EMERALD MINES: Riuscirai a raccogliere tutti gli smeraldi, ad evitare gli ostacoli e a raggiungere l'uscita prima che scada il tempo? Questa nuova versione su **CD-Rom** di un classico gioco arcade contiene oltre 10000 livelli (l'equivalente di 120 floppy disk).
Per uno o due giocatori. Compatibile con Amiga, CDTV e CD32.
Lire 49.000

CINEMABILIA: il dizionario multimediale del cinema su **CD-Rom** contenente le informazioni su 24000 film, 21000 attori e 6000 registi. E' possibile conoscere anno di produzione, genere e nazione dei film, vederne il manifesto o ascoltarne la trama, avere la biografia di attori e registi, la loro eventuale foto, la filmografia dettagliata accompagnata da musiche originali. Tutto il testo è in italiano. Compatibile CDTV e CD32.
Lire 179.000

NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES, Volume 1: Cento giochi di tutti i generi raccolti in un solo **CD-Rom** per Amiga, CD32 e CDTV: arcade, strategia, rompicapi, avventure, platform game, simulatori, sport, giochi di società e tanti altri ancora in un'antologia all'insegna del divertimento.
Lire 59.000 (compatibile CDTV)

HISOFT BASIC 2: Il nuovissimo ambiente di programmazione in Basic per Amiga, compatibile con tutte le versioni di sistema operativo dalla 1.3 in su. Contiene compilatore editor e debugger; supporta pienamente il chipset AGA e il Workbench 3.x; il linguaggio è compatibile con AmigaBasic e con il Basic Microsoft per PC MsDos. Comprende un manuale di 640 pagine con esempi e tutorial, oltre a tantissimi sorgenti dimostrativi .
Lire 199.000

HISOFT DEVPAC 3: Il leggendario Assembler per Amiga, l'ambiente ideale per programmatori professionisti e principianti con il quale sono stati realizzati i software più famosi. Comprende editor, assembler, linker e debugger, un manuale originale di oltre 300 pagine, sorgenti dimostrativi, tutti i necessari file Include del sistema operativo e una guida di riferimento alla programmazione Assembly del Motorola 68000.
Lire 179.000

HIGHSPEED PASCAL: Un compilatore Pascal per Amiga progettato per essere compatibile al massimo con il TurboPascal 5.0 per PC MsDos.
L'ambiente integrato comprende un versatile editor a finestra e un compilatore velocissimo (oltre 20000 linee di codice al minuto) per produrre programmi eseguibili del tutto indipendenti.
Contiene manuali e numerosi sorgenti dimostrativi.
Lire 249.000

COMMUNICATOR: Utilizza il tuo CD32 come un lettore di CD-Rom per il tuo Amiga o PC! Può essere usato per leggere file da CD-Rom o per inviare ed eseguire programmi Amiga sul CD32.
PhotoCD: Visualizza i PhotoCD Kodak sul CD32 a 16 milioni di colori tramit[illegible] software PhotoLite incluso.
Presentazioni: Realizz[illegible] presentazioni con CD[illegible] tracce video CD, dissolvenz[illegible]zioni, controllan[illegible]cuzione tramite Amiga.
AGA [illegible]nebuffer: Visualizza immag[illegible] 16 milioni di colori su qualsiasi Amiga, sfruttando il CD32 come Framebuffer. Potrete visualizzare immagini AGA anche con un semplice Amiga 500, 2000 o 3000. Supporta anche il formato GIF.
Video Digitale: Funziona da Genlock video

per sovrapporre testo ad immagini digitali MPEG, con dissolvenze (richiede il modulo FMV per CD32).
Seriale veloce: un'interfaccia seriale ultraveloce permette di collegare il Communicator a qualsiasi Amiga o PC a velocità fino a 115200 baud.
Supporto per Scala: per [illegible] e suonare tracce music[illegible] CD Audio o visualizzare CD Vid[illegible]tamente dall'interno di [illegible]ultimedia (richiede il modulo [illegible]).
Inte[illegible]DI e tastiera: il Comm[illegible]cator comprende un'interfaccia MIDI completa (MIDI IN/OUT/THRU) per pilotare drum machine e strumenti musicali da Amiga o CD32. Permette inoltre di collegare al CD32 una tastiera Amiga tipo A2000, A3000 o A4000.
Lire 259.000 (richiede CD32)

Appetitose ed invitanti, selvagge e conturbanti, le immagini e le animazioni più glamour da gustare sul tuo Amiga nei momenti più privati. Tutte stuzzicanti, le ragazze più piccanti e disinibite del mondo si offrono solo per i tuoi occhi, nel segreto del tuo monitor.
Richiede un mega di memoria.
Tre dischetti (lire 30.000)

Tutto quello che hai sempri voluto vedere sul tuo computer ma non osavi nemmeno pensare che esistesse!
Animazioni clamorose, immagini shock, videogame mozzafiato, tutto rigorosamente vietato ai minori. L'erotismo a portata di mouse più intrigante che c'è.
Tre dischetti (lire 30.000)

Le tentazioni di Amiga

solo per adulti

vietato ai minori

Le immagini più hard mai viste sul tuo Amiga ed un'animazione che metterà a dura prova il tuo joystick!
Due dischetti (lire 25.000)

PORNO FILM

Julie, Bridget e Stacy sono le protagoniste di due animazioni e di un favoloso slideshow con definizione e dettagli che stupiscono.
Un dischetto (lire 10.000)

Una nuova raccolta di videogame ed animazioni "no comment" per la tua soft-teca hardcore. Un modo diverso di far fondere il joystick.
Compatibile solo con Amiga 500.
Tre dischetti (lire 30.000)

JASMINE

Le inconfessabili virtù di Jasmine in un super videogame interattivo originale ed inedito!
Un dischetto (lire 15.000)

Per ricevere i dischetti basta inviare vaglia postale ordinario intestato ad AmigaByte, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Specifica sul vaglia stesso i nomi dei dischi desiderati, il tuo nome ed il tuo indirizzo completo in stampatello.
Per un recapito più rapido aggiungi lire 3.000 all'importo totale e chiedi spedizione espresso.

THEME PARK

Sulla scia di "Sim City", ecco un nuovo gioco di simulazione di un ambiente (in questo caso, un parco a tema) in cui è inserito l'elemento umano (i visitatori del parco).
Lo scopo, semplice a parole, è quello di costruire e gestire un'area di

divertimenti in modo che i turisti ne restino soddisfatti; per fare ciò, è necessario prendere in considerazione le esigenze di questi ultimi, modificando ciò che non gradiscono e riparando le strutture che non funzionano.
Come si può intuire, lo sforzo da parte dei programmatori è stato principalmente diretto all'implementazione di un'intelligenza artificiale che permettesse di gestire le molteplici e complesse situazioni che possono venire a crearsi.
Lo schermo di gioco rappresenta una finestra sul parco, dalla quale possiamo osservarne le varie zone, attraverso lo scroll automatico in tutte le direzioni; sul fondo dello schermo sono presenti i comandi per controllare le funzioni principali del programma, mentre alcuni menu a tendina gestiscono ulteriori operazioni, di carattere generale e non soltanto.
Una serie di messaggi guida il giocatore nella costruzione di percorsi, attrazioni e zone di ristoro, alle quali va poi aggiunto il necessario personale adatto a gestire le diverse aree (sono disponibili intrattenitori, guide, tecnici per le riparazioni...), avendo sempre un particolare riguardo per l'ammontare delle spese sostenute; in ogni momento il giocatore può conoscere le impressioni che il suo operato suscita sui visitatori, per poterlo modificare di conseguenza.
La grafica è molto accattivante, il divertimento altissimo; la complessità intrinseca della struttura del programma e la grande cura posta nei dettagli elevano la longevità del prodotto: in sintesi un'ottima realizzazione, consigliata però solo ai cultori di questo genere di simulazioni. Richiede 1 MB per funzionare.

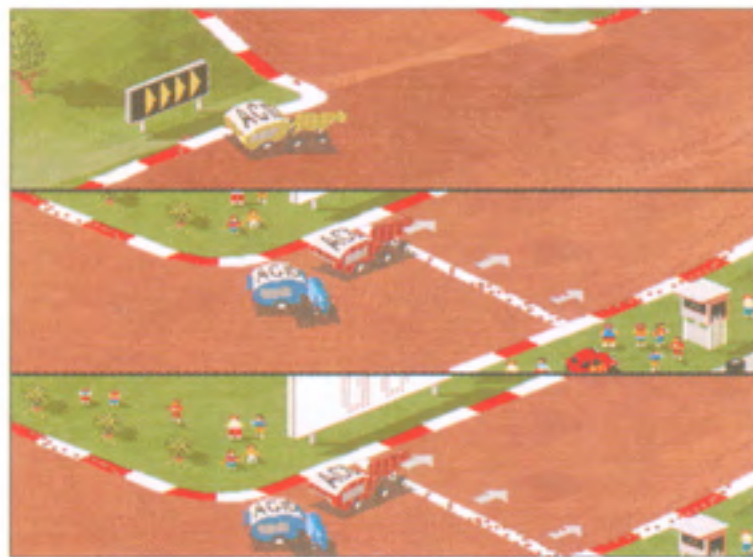
SHADOW FIGHTER

Un altro picchiaduro per Amiga? Che faccio, passo al prossimo dischetto? No, aspetta, vedilo almeno... Ok, allora, proviamo.
SBONK! Toh, guarda un po'! Che sfondo, che colori, che lottatrici! Non è poi tanto male, no? Si, ma stai attento alla mossa segreta! SPAFF! SOCK! Ahia!THUMP! Te l'avevo detto di non distrarti...
Beh, come avrete capito, il gioco ci ha decisamente "preso": grafica e sonoro fanno la loro buona parte, come è ovvio per un titolo del genere, ma la

caratteristica più interessante è sicuramente il grandissimo numero di mosse e combinazioni che i giocatori possono realizzare: nell'elenco sono comprese anche le "prese", tanto richieste dagli utenti smanettoni più "seri".
E' possibile scegliere il proprio eroe (o la propria eroina, che è meglio) tra una moltitudine di combattenti, ognuno con peculiari sistemi per infliggere contusioni e pruriti agli avversari; le mosse che vantano le coreografie più elaborate e spettacolari richiedono spesso grande abilità nell'uso del joystick, ma a questo proposito ci sentiamo tranquilli riguardo all'esperienza ed alle doti degli utenti Amiga.
Le animazioni non brillano certo per fluidità, ma a questo ormai i giocatori

sono abituati: un numero limitato di fotogrammi per la rappresentazione dei movimenti è il prezzo da pagare per poter godere di alta velocità di refresh dello schermo e quindi di giocabilità.
A questo punto, piuttosto che descrivere i profondi concetti filosofici alla base del gioco, preferiamo confrontarlo con i due rivali più quotati: "Mortal Combat" e "Body Blows", i quali, per un motivo o per l'altro, ci sono comunque sembrati inferiori al prodotto in esame (realizzato, per la cronaca, dal NAPS Team).
In definitiva, questo potrebbe essere considerato il miglior esponente della sua categoria nel mondo Amiga (e funziona su qualunque Amiga).

SUPER SKIDMARKS

Incredibile! Mucche in corsa che si tirano dietro delle caravan (sì, avete letto bene...)!? La fantasia dei programmatori, quando non aspira alle vette del genio (qualcuno si ricorda di "Sentinel"?) si sfoga nelle assurdità più sfrontate...
Il gioco, in sostanza, presenta il classico schema delle corse ad inseguimento (tipo "OverDrive"), ma il sapore di "già visto" scompare appena si relizzano i seguenti tre fatti:
1) una gara di bovini su rotelle è davvero uno spasso (ma dove l'avranno presa...);
2) l'idea di attaccare delle caravan ai bovini motorizzati è assolutamente sublime;
3) la realizzazione tecnica è di elevata qualità;
L'ultimo punto riguarda sopratutto la fluidità e la velocità dello scroll, nonché il realismo dei movimenti del rimorchio, che segue fedelmente i movimenti del "pilota", sobbalzando e sbandando sul terreno accidentato

in modo davvero buffo! Sempre in tema di cura del dettaglio, è interessante notare che i vari equipaggi lasciano tracce del loro passaggio sulla pista sterrata (da qui il titolo).
Il numero massimo di giocatori che possono gareggiare contemporaneamente è quattro, due dei quali devono usare comandi da tastiera; le varie opzioni disponibili consentono, tra le altre cose, di indicare il livello di difficoltà, i colori degli equipaggi, il numero dei giri da percorrere, la scelta di usare lo "split screen" (ovvero la separazione dello schermo in più aree, una per ogni giocatore umano), la presenza o meno dei rimorchi...
Una volta detto che il gioco è uno spasso totale, resta poco da aggiungere, se non il fatto che funziona su qualunque Amiga.

ZEEWOLF

Chi ha apprezzato l'ormai antico "Virus" si troverà a proprio agio con questo prodotto; si tratta di pilotare un elicottero in svariate missioni, più o meno distruttive, confrontandosi con vari tipi di mezzi militari ostili; pur trattandosi di un arcade, la complessità dei movimenti del proprio mezzo e la coerenza in quelli degli avversari avvicinano il gioco in questione alle simulazioni vere e proprie. Ad avvalorare questa considerazione concorre il fatto che la grafica è di tipo vettoriale: questa scelta, pur non privilegiando certamente la resa dei dettagli, garantisce comunque un discreto realismo dei fondali.
Per padroneggiare con precisione i movimenti dell'elicottero è necessaria molta pratica, in particolar modo se si usa un mouse; in questo caso è disponibile un controllo sulla velocità del velivolo, non disponibile invece manovrando quest'ultimo tramite il joystick.
Durante le missioni alcuni riquadri sullo schermo informano il giocatore sullo stato di salute proprio e del proprio elicottero, nonché sul numero di munizioni disponibili per ognuna delle armi in dotazione; una mappa consente di avere sotto controllo la disposizione dei mezzi

nemici, mentre una telecamera montata sul proprio mezzo inquadra gli avversari mentre li si sorvola.
La realizzazione tecnica è molto curata, sopratutto per quanto riguarda l'interazione con gli elementi presenti sullo schermo, ed in questo senso è sicuramente interessante dare sfogo alla propria curiosità esplorando gli scenari che

vengono proposti nelle varie missioni.
E' sicuramente un ottimo gioco, nel suo genere, a metà strada tra "GunShip 2000" ed il classico "Choplifter". Richiede 1 MB di Ram.

SENSIBLE GOLF

In questo gioco della Sensible Software, dedicato al mondo del golf, la simulazione sportiva vera e propria lascia molto spazio al divertimento, in una cornice grafica di tipo fumettistico; con ciò non vogliamo assolutamente sminuire il realismo del gioco, ma semplicemente distinguere

quest'ultimo da titoli più relistici quali "PGA European Tour Golf", recensito nel numero scorso di AmigaByte.
Lo schermo principale del gioco è occupato da una comoda visuale dall'alto del "green", nella quale possiamo indicare, tramite joystick, la direzione del tiro che intendiamo effettuare; per stabilire il tipo di colpo da dare alla pallina (dritto, a banana...) appare un piccolo riquadro riportante una vista frontale del nostro giocatore intento nei movimenti.
L'uso di una mappa consente di spaziare su tutto il terreno di gioco,

in modo da poter coglierne la conformazione e stabilire così quale direzione far seguire alla pallina.
Sulla parte sinistra dello schermo sono visualizzate informazioni tecniche sul campo di gioco, sulle mazze utilizzate e sui risultati ottenuti dai giocatori.
La grafica, come d'obbligo in produzioni di questo tipo (e come consuetudine per la Sensible Software), è molto colorata e gradevole; il sonoro è adeguato alle circostanze, anche perché non è che ci sia molto da riprodurre, se non le "mazzate"...
Nel complesso, una pseudo-simulazione molto simpatica e riuscita (richiede almeno 1 MB per funzionare).

SUPER LEAGUE MANAGER

Il calcio dal punto di vista del proprietario di un club: questa è l'essenza di "Super League Manager". Il giocatore controlla gli aspetti amministrativi, finanziari ed organizzativi della propria squadra, con lo scopo di portarla in cima alla classifica del campionato o, per lo meno, di ben figurare in esso.
La peculiarità che rende interessante

questo prodotto risiede nel modo di gestire il tutto: non si tratta di impostare meccanicamente un certo numero di parametri secondo rigorose successioni di causalità, ma di impegnare il proprio intuito per riuscire a prendere per la squadra la giusta decisione al momento opportuno, sia economica che tattica.
Le varie aree di competenza del giocatore sono simbolicamente rappresentate da vari oggetti presenti sulla scrivania dirigenziale: il telefono permette di avere contatti con il mondo esterno, con la calcolatrice si gestiscono gli aspetti finanziari, la pianta va innaffiata regolarmente (?!)...
In questo tipo di gioco, che definiamo "gestionale", l'aspetto dinamico è poco rilevante perché, in sostanza, è più importante conoscere il risultato finale di una partita piuttosto che vederla per intero (anche se è necessario sapere come si sono comportati i singoli giocatori).

I momenti che caratterizzano ogni avvenimento sono individuati da immagini statiche piuttosto ben fatte (scene da bordo campo, pagine di giornale, elenchi di giocatori e formazioni...) che contribuiscono ad ammorbidire un ambiente altrimenti troppo asettico.
Le diverse possibili situazioni sono molte e dal punto di vista del realismo nella rappresentazione dell'ambiente calcistico il prodotto ci sembra davvero ben riuscito; lo consigliamo comunque solo ai patiti del genere manageriale, in quanto gli altri non vi troverebbero nessuno spunto di interesse.
Richiede almeno 1 MB di memoria.